L.eleg.m.
629

L elez. m
629

~~629~~ 8

<36618194130018

<36618194130018

Bayer. Staatsbibliothek

Miscellan.

Der gesellschaftliche Rathgeber zur Erleichterung unterhaltender Spiele im freundschaftlichen Vereine.

Nördlingen,
in der Beckschen Buchhandlung.
1810.

39

BIBLIOTHECA
REGIA
MONACENSIS.

I. Wie ist ihre Laune?
II. Wie lieben Sie?

---

1. Ausgelassen.
2. (Vorwitzig.
(Bis zum Sterben.
3. Stürmisch.
4. (Auf Schrauben.
(Flatterhaft.
5. Geradezu.
6. (Verdrossen.
(Auf türkische Manier.
7. Einschmeichelnd.
8. (Italiänisch.
(Nach der Mode.
9. Gravitätisch.
10. (Unartig.
(Wie Werther.
11. Wie ein Ohrwürmchen.
12. (Kleinmüthig.
(Zur Hinterthüre herein.
13. Sehr französisch.
14. (Unverständlich.
(Zum Scheine.

15. Zweideutig.
16. (Zänkisch.
(Verzagt.
17. Unergründlich.
18. (Wie gewöhnlich.
(Versteckt.
19. Gezwungen.
20. (Neumodisch.
(Eigennützig.
21. Gebieterisch.
22. (Possierlich.
(Ueberspannt.
23. Altfränkisch.
24. (Hastig.
(Feurig.
25. Pathetisch.
26. (Rechthaberisch.
(Durchdringend.
27. Herzbrechend.
28. (Sehr paradox.
(Zärtlich.
29. Ränkevoll.
30. (Weichherzig.
(par force.
31. An sich ziehend.
32. (Erträglich.
(Hinsinkend.
33. Wie das Quecksilber.

34. (Superklug.
(Wie Kupido selbst.
35. Hinreissend.
36. (Knorrig.
(Wie ein Spanier.
37. Himmlisch.
38. (Nachgebend.
(Entschlossen.
39. à la Don-Quixote.
40. (Grossprecherisch.
(Wie Abelard und Eloise.
41. Schmelzend.
(Ein wahrer Kontrast von der ge-
42. (strigen.
(Wie die alten Deutschen.
43. Stumm.
44. (Beschwerlich.
(Wie ein Sperling.
45. Pedantisch.
46. (Unnachahmlich.
(Wie ein Turteltäubchen.
47. Scheckerhaft.
48. (Unterhaltend.
(Gefühlvoll.
49. Sehr alltäglich.
50. (Erbarmungswürdig.
(Unwiderstehlich.
51. Plapperhaft.

52. (Auffahrisch.
(Verstohlen.
53. Fidél.
54. (Zum Erschrecken.
(Nach Hofmanier.
55. Verschämt.
56. Einnehmend.
57. Jüngferlich.
58. Als ein wahres Muster für Andere.
59. Wunderlich.
60. Kurz weg.

III. Was ist Ihnen vorzüglich eigen?

IV. Durch was kann man Ihre Liebe gewinnen? (durch)

---

1. Gelassenheit.
2. (Das Disputiren.
   (Ein Gläschen guten Schnaps.
3. Die Taschenspielerey.
4. (Der Hofton.
   (Bedachtsamkeit.
5. Närrische Possen.
6. (Schwindeleyen.
   (Wenn man Sie nicht viel fragt.
7. Ein gutes Herz.
8. (Die Ohnmachten.
   (Feenmährchen.
9. Ein freundliches Gesicht.
10. (Schöne und glatte Worte.
    (Gegenliebe.
11. Geschäftigkeit.
12. (Die Bedenklichkeit.
    (Herablassung.
13. Pünktlichkeit in Versprechungen.
14. (Kurzweil mit andern treiben.
    (Einen fröhlichen Geist.
15. Das Händeküssen.

16. (Ausdruck im Tanzen.
(Sanfte Blicke.
17. Patriotismus.
18. (Vernünfteln.
(Kartenkünste.
19. Guter Vortrag im Sprechen.
20. (Das Magnetisieren.
(Ein Veilchen aus geliebten Händen.
21. Hinwegsetzung über Vorurtheile.
22. (Rockenphilosophie.
(Uebersehung ihrer Fehler.
23. Größe des Geistes.
24. (Das Kanonenfieber.
(Wenn man Wort hält.
25. Sich immer gleich bleiben.
26. (Benutzung der Gelegenheit.
(Enthaltsamkeit.
27. Geschmackvoller Anzug.
28. (Liebe zur Unabhängigkeit.
(Wenn man sich in Alles zu schicken
(weiß.
29. Eine beständige gute Laune.
30. (Das Nachtschwärmen.
(Ein Fäßchen Burgunder.
31. Gewissenhaftigkeit.
32. (Wärme in der Freundschaft.
(Ein Volkstonliedchen.
33. Lustige Schwänke.

(Kratzfüße machen.
34. (Eine volle Goldbörse.
35. Charakter-Studium.
(Knauserey.
36. (Wenn man von ihren Verdiensten
(spricht.
37. Angenehme Unterhaltung.
(Den Mantel nach dem Winde hän-
38. (gen.
(Wenn man ihren Wink versteht.
39. Langmuth.
(Anzüglichkeiten.
40. (Ein Paar schöne Augen.
41. Gefälligkeit.
(Machtsprüche.
42. (Neue Moden.
43. Cabinetsnachrichten.
(Auf großem Fuße leben.
44. (Die Magisterwürde.
45. Gegenwart des Geistes.
(Ein gutes Gedächtniß.
46. (Gute Grundsätze.
47. Zurückhaltung.
(Ihrem Stammbaume neue Zweige
48. (geben.
(Eine Serenade.
49. Originelle Einfälle.

(Kopfhängerey.
50. (Pantoffelstafetten.
51. Muth in Gefahr.
(Schabernack spielen.
52. (Gute Haushaltung.
53. Die Andacht.
(Geschwinde Beurtheilungskraft.
54. (Erfüllung ihrer Wünsche.
55. Theilnehmung an den Leiden ihrer Freunde.
(Das Widersprechen.
56. (Anwendung seiner Fähigkeiten.
57. Das Mienenspiel.
(Mittheilung ihrer Kenntnisse.
58. (Einen Fußfall.
59. Die Galanterie.
(Sonderling zu seyn.
60. (Posten zu tragen.

V. Was kleidet sie am besten?

VI. Was können sie am wenigsten missen?

---

1. Ihre lispelnde Sprache.
2. (Ein freundlicher Knix.
(Das Schnupftabacksdöschen.
3. Eine Pudelmütze.
4. (Ihr autoritätisches Ansehen.
(Das Hemde.
5. Ihre Geschwätzigkeit.
6. (Wenn sie Allmosen geben.
(Das Deckbette.
7. Pelzstiefeln.
8. (Ihre finstere Stirne.
(Die Festivitäten.
9. Zwey Uhrkettten in der Tasche.
10. (Ihre Geschmeidigkeit.
(Das Schminkbüchschen.
11. Ihr Toilettenputz.
12. (Ihr Madonnengesicht.
(Die Maskeraden.
13. Ein Stutzbärtchen.
14. (Ihr herumirrendes Auge.
(Den Umgang der großen Welt.
15. Auf Filzschuhen gehen.

16. (Eine schwarze Florkappe.
(Den Sopha.

17. Ihr heroischer Blick.

18. (Wenn sie ihrer Ruhe pflegen.
(Ihre Contenance.

19. Das Moralisiren.

20. (Den Huth auf einem Ohre.
(Die Nachtlampe.

21. Eine Knotenperücke.

22. (Die Parodie.
(Den Spiegel.

23. Ihr Reisehabit.

24. (Das Stillschweigen.
(Die Erbschaften.

25. Die vielbedeutende Miene.

26. (Wenn sie empfindsam werden.
(Das Bauchbette.

27. Ihre kühnen Unternehmungen.

28. (Ihr forschender Blick.
(Das Gesangbuch.

29. Die Brille auf der Nase.

30. (Wenn Sie in Entzückung gerathen.
(Die Morgenpromenaden.

31. Der Grosvaterstuhl.

32. (Herunterhängende Strümpfe.
(Ihre Planetenbücher.

33. Ihre beredte Zunge.

34. (Die unschuldige Miene.
(Ihre alten Thaler.

35. Das doppelte Fernglas vor den Augen.

36. (Neuigkeiten erzählen.
(Ihr Schmuckkästchen.

37. Ihre Tändeleyen mit dem andern Geschlechte.

38. (Ihre vollen runden Lippen.
(Ihr Hausapothekchen.

39. Ihre Fassung im Unglücke.

40. (Zimprich thun.
(Den Coffee.

41. Ihr Mutterwitz.

42. (Der Bademantel.
(Das letzte Wort zu haben.

43. Das Imitiren.

44. (Das Grübchen im Backen.
(Die Comödien.

45. Ihr aufgeräumtes Wesen.

46. (Wenn sie andere auf dem Schooße
(haben.
(Ihren falschen Zopf.

47. Unfrisirte Haare.

48. (Ihre Zerstreuung.
(Eine gute Küche.

49. Das Kirchengehen.

50. (Thränen des innern Gefühls.
(Ihre freundschaftlichen Besuche.

51. Ihre dicken Backen.
(Wenn sie in Gedanken sitzen.
52.
(Den Katechismus.
53. Ihr Hausklüftchen.
(Das große Wort zu führen.
54.
(Ein warmes Stübchen.
55. Die Lombrekarte.
(Sich Cour machen zu lassen.
56.
(Das Riechfläschgen.
57. Das Declamiren.
(Ihr hinschmelzendes Wesen.
58. (Das Herumstankern in fremden Sa=
(chen.
59. Die Altenburgischen weiten Hosen.
(Ein Domino.
60.
(Das Strickstrümpfchen.

VII. Was wünschen Sie am liebsten?
VIII. Was halten sie für das gröste Glück?

---

1. Ein ruhiges und zufriednes Herz.
2. Das Jawort von ihrem geliebten Gegenstande.
3. Wenige Bedürfnisse zu haben.
4. Das Ansehen eines Staatsministers.
5. Einen Freund in der Noth.
6. Geduld in widrigen Schicksalen.
7. Zaubern zu können.
8. Zufriedenheit mit sich selbst.
9. Ein Lombre Spielchen.
10. (Ein Schläfchen nach Tische.
(Ein stilles eingezogenes Leben.
11. Die Vereinigung der Religion.
12. Jede Beleidigung vergeben zu können.
13. Dem heiligen Vater zu Rom den Pantoffel zu küssen.
14. Stets sich in seiner Gewalt zu haben.
15. Nähere Wissenschaft von der Zukunft.
16. (Alle neue Moden zuerst haben.
(Das Bewußtseyn guter Handlungen.
17. Wohlgerathene Kinder zu haben.
18. Auf dem Seile tanzen zu können.

19. Ein Tête â Tête.
(Alle Schmetterlinge in Raupen ver-
(wandeln zu können.
20. (Daß die 4 Wände nicht sprechen kön-
(nen.
21. Süße Träume.
(Das Landleben.
22. (In Geheim küssen zu können.
23. In der Lotterie zu gewinnen.
(Das arkadische Schäferleben.
24. (Seinen Freunden vergeben.
25. Fliegen zu können.
(Pfänder zu spielen.
26. (Die erste Brautnacht.
27. Bey jedermann in gutem Credit zu stehen.
28. Ein Tournier der alten Ritter zu sehen.
29. Nach tausend Jahren die Welt wieder zu sehen.
(Sich putzen zu können.
30. (Daß die Gedanken zollfrei sind.
31. Sich fest machen zu können.
32. Andern ihre Gedanken zu errathen.
33. Nie etwas zu dörfen.
34. Ein geseegnetes Ehebette.
35. Niemals Mangel am Gelde.
36. Im Mondenscheine spatzieren zu gehen.

37. Sich seinen Freunden unvergeßlich zu machen.
(Zu reisen.
38. (Diejenige Person heyrathen zu kön=
(nen, die man liebt.
39. Auf einer Leiter lebendig in Himmel zu steigen.
(Prächtige Zimmer zu haben.
40. (Was rechts vorzustellen.
41. Allen Leuten zu gefallen.
(Ein Mäuschen zu seyn, um man=
42. (ches Gespräch mit anzuhören.
(Simpathie zweyer Seelen.
43. Bürgermeister zu seyn.
44. Das Einsiedlerleben.
45. Die Einkünfte des großen Moguls.
46. Immer wohlthun zu können.
(Ihr Herz ausschütten zu können.
47. (Von niemanden gehaßt zu werden.
48. Ihre abgeschiedenen Freunde einmal sprechen zu können.
49. Baldige Erhörung ihrer Seufzer.
(Den Hauptschlüssel zu jedem Ge=
50. (heimniß der Herzen.
(Einen treuen Ehegatten.
51. Ihren Schutzgeist zu sehen.

(Einen Kux auf einer reichen Silber=
52. (zeche.
(Immer gesund zu seyn.
53. Sich ein Räuschchen trinken.
(Unsichtbar zu seyn.
54. (Befehlen zu können.
55. Auf jeder Stirne Fröhlichkeit zu sehen.
(Durch verschlossene Thüren zu gehen.
56. (Zu Philosophiren.
57. Ein Rittergut zu haben.
(Die Gunst der hier versammelten
(Herren und Damen.
58. (Mit seinem Weibchen zu Bette gehn
(zu können.
59. Alle Menschen vertragen zu können.
60. Immer unabhängig zu seyn.

IX. Was ist Ihnen am unangenehmsten?

X. Was gereicht Vielen zum Fehler?

---

1. Das Gastiren und Banquetiren.
2. Sich über andre Leute lustig zu machen.
3. Andern Leuten Schlingen legen.
4. Das zu loben, was man im Herzen tadelt.

(Wenn die Damen die Treue ihrer
5. (Schooshündchen zu sehr loben.
(Mit allem Freund zu seyn.

6. Alles wissen zu wollen.
7. Das viele Mediciniren.
8. Auf den Kirchhof gehen und empfinden.
9. Schädliche Anwendung anvertrauter Geheimnisse.

(Die Gröten und Schlangen.
10. (Die Vergeßlichkeit.

11. Der Hang zur Schwärmerey und Empfindeley.
12. Die Kaltblütigkeit beym Elende Anderer.

13. Das Meditiren auf neue Plaisirs.
14. Zu viele Einbildung von Sich selbst.
(Wenn einer dort sitzt, als sollten
15. (ihm gebratene Tauben ins Maul
(fliegen.
(Ihre Schwachheiten merken zu lassen.
16. Das falsche point d'honneur.
17. Zank in der Ehe.
(Eine Sonnenfinsterniß.
18. (Niemanden etwas abschlagen zu kön-
(nen.
19. Beleidigender Witz.
20. Unbezahlter Staat und ein leerer Beutel.
(Abgetroschener Witz.
21. (Immer Ihr eignes Lob hören zu
(wollen.
22. Immer den Ton anzugeben.
23. Auf guten Rath nicht zu achten.
(Das Betragen ihres Nachbars.
24. (Ihre Blödigkeit.
25. Stets Original zu seyn.
26. Ausgelassen zu seyn.
(Daß das schöne Geschlecht sich nicht
27. (die Männer selbst aussuchen kann.
(Gewitterfurcht.
28. Sich gern schmeicheln zu lassen.
29. Die Rendés-Vous bey Mondenscheine.

30. Unempfindlichkeit bey dem andern Geschlechte.

31. (Die Querstriche in der Rechnung.
(Anders handeln als denken.

32. Die Schwachheiten anderer zu benutzen.

33. Die Staatsvisiten.

34. (Die Liebesopfer von einem Graukopfe.
(Alles auf die lange Bank zu schieben.

35. Ein partheisches Herz.

36. Ein rother Barth.

37. Stolz auf Geburt und Ahnen.

38. Das Herz mit dem Verstande davon laufen zu sehen.

39. Eigensinn bey überführtem Unrechte.

40. Grossprecherey.

41. (Das Klosterleben.
(Immer Copie zu seyn.

42. Des Nachts lange aufzusitzen.

43. Sich die Verdienste Anderer zueignen.

44. Niemals gefehlt haben zu wollen.

45. Von einer zur Andern zu fliegen.

46. (Gern Gevatter zu stehen.
(Borgen und nicht bezahlen.

47. Nachlässigkeit in Geschäften.

48. (Die Vapeurs.
(Uebereilte Hitze.

(Sich bis zum Mittag an der Toilette
49. (überraschen zu lassen.
(Uebertriebene Accuratesse.
50. Das Nachtschwärmen.
51. Kein Geld zu haben.
52. Immer wie ein potpourri-Töpfchen
zu riechen.
(Beständiges Pimpeln.
53. (Aus gutem Herzen Schwachheiten
(begehen.
54. Die Illumination im Kopfe.
55. Die Jugendjahre nicht gut anwenden.
(Das Frühaufstehen.
56. (Ihr Starrköpfchen.
57. Hinterm Rücken zu sprechen.
58. Ohne Andacht zu beten.
(Kein Sitzefleisch zu haben.
59. (Immer mit dem Kopfe oben hinaus
(zu wollen.
60. Sein Wort nicht zu halten.

XI. Wer liebt Sie?

XII. Wer denkt so eben mit Wohlgefallen an Sie?

---

1. Ihr Landsherr.
2. Die ganze Stadt.
3. Ein Waisenknabe.
4. Was das für eine Neugierde ist.
5. Ein süßes Herrchen. (Mädchen.)
6. Ihre Nachbarin.
7. Ein lebhaftes, schwarzbraunes Mädchen.
8. Gottes Wort vom Lande.
9. Eine Kaffeeschälchengießerin.
10. Das weiß ja jedermann.
11. Ein heimlicher Verehrer.
12. Der (die) den Sie am meisten lieben.
13. Eine Hospitalschwester.
14. Ihr Beichtvater.
15. Die Kuchenbäcker.
16. Ein bildschöner Junge. (Mädchen.)
17. Die Galanteriehändler.
18. Ihr Lieblingstänzer.
19. Ein Kürassierlieutenant.
20. Das Mädchen, das Sie meynen.
21. Die Engelchen im Himmel.

22. Ihre uns unbekannten Kleinen.
23. Das zärtlichste Mädchen in der Stadt.
24. Wenn Sie es nur wissen.
25. Der Kuckuck und sein Küster.
26. Ihre Frau Pathe.
27. Ein wahrer Engel.
28. Ihre Kammerjungfer.
29. Ein muntres, naives Mädchen.
30. Ihre ehemalige Amme.
31. Ein armer Teufel.
32. Der künftige Kaiser.
33. Eine kleine niedliche Brünette.
34. Ein lustiges flinkes Kerlchen.
35. Ihres besten Freundes Frau.
36. Ihr Busenfreund.
37. Immer noch jemand, dem Sie sonst sehr gewogen waren.
38. Die Kartenfabrikanten.
39. Die Putzmacherinnen.
40. Ein Freund auf Reisen.
41. Ein Studente.
42. Das Armuth.
43. Die Weinschenke.
44. Ein Stiller im Lande.
45. Ihr Schooßhündchen.
46. Ihr gestriger Gesellschafter.
47. Ein rasches feuriges Mädchen.
48. Ein blutjunger Bursche.

49. Die Lotteriedirectionen.
50. Ein alter Junggeselle. (Jungfer.)
51. Eine stumme Schönheit.
52. Ein kleiner dicker Dintenstöpsel.
53. Die Portraitmahler.
54. Ein Mädchen, mit sprechenden blauen Augen.
55. Die Parfumeurs.
56. Jemand hier in der Gesellschaft, von dem Sie es gar nicht glauben.
57. Ihre Stipendiaten.
58. Eine Gelegenheitsmacherinn.
59. Die Postofficianten.
60. Die Herren Doktoren und Chirurgen.

XIII. Was ist Ihre liebste Beschäftigung?

XIV. Was pflegen sie gern im Geheim zu thun?

---

1. Ihrem Munde ein Gütchen zu thun.
2. Sich der verlassenen Wittwen annehmen.
3. Ueberall Freude zu verbreiten.
4. Alles zum Besten auslegen.
5. Mit den Schwachheiten Anderer Geduld zu haben.
6. Die Hände in den Schooß legen.
7. Kuppelpelze zu verdienen.
8. Beleidigungen zu vergeben.
9. Auf den Landcharten herum zu reisen.
10. Mittagsruhe halten.
11. Ihren Freunden guten Rath zu geben.
12. Wohlthaten ausüben.
13. Mit sich selbst kleine Abgötterey zu treiben.
14. Die Ehre ihrer Freunde zu retten.
15. An den Thüren horchen.
16. Denen Wünschen ihrer Freunde zuvor zu kommen.
17. Die Unglücklichen zu trösten.

18. Andere zu belauschen.
19. Ueber Andere Anecdoten zu machen.
20. Geld zu sammeln.
21. Was gutes essen und trinken.
22. Sich Denkmäler stiften.
23. Ihre Verdienste zu bewundern.
24. Liebende zu vereinigen.
25. Sich aus der Hand wahrsagen zu lassen.
26. Lange Sentenzen halten.
27. Zänkereyen anfangen und sich aus dem Staube machen.
28. Körbe austheilen.
29. Die Fehler Anderer verbessern.
30. Alles an den Augen ablesen.
31. Immer mit sich selbst sprechen.
32. In ihren Gesprächen immer Moral einzumischen.
33. Neue Plane machen und keinen ausführen.
34. Tag und Nacht seufzen.
35. Sich freuen, wenn sich die Sterne schneutzen.
36. Hinter der Kirche weggehen.
37. Anders zu scheinen, als Sie sind.
38. Kranken beystehen.
39. Gute Beyspiele geben.
40. Dem Eigensinne nachgeben.

41. Zeitungen lesen.
42. Liebeshändel treiben.
43. Andern in das Gehege gehen.
44. Den Hofmann (Hofdame) spielen.
45. Die Physiognomie studiren.
46. Mit ihren Gedanken in Elisium herumschwärmen.
47. In verliebte Entzückung gerathen.
48. Sich Träume auslegen lassen.
49. Am Putztische sitzen.
50. In Gesellschaften angenehme Unterhaltung verschaffen.
51. Die Augen der Welt auf sich ziehen.
52. Das Glück ihrer Freunde befördern.
53. Ihre Kenntnisse der Welt mittheilen.
54. Ihre schwache Seite verbergen.
55. Auf die Quadratur des Zirkels sinnen.
56. Alle Herzen zu gewinnen suchen.
57. Veruneinigte wieder aussöhnen.
58. Am Farobänkchen sitzen.
59. Andern ihre Geheimnisse ausfragen.
60. Andere in sich verliebt machen und alsdann schmachten lassen.

XV. An was denken Sie?

XVI. Was kömmt Ihnen als eine Seltenheit vor?

---

1. Methusalems Alter.
2. Bileams Esel.
3. (Ihren letzten Willen.
(Reichthum ohne Geitz.
4. Moses Staab der zur Schlange ward.
5. (Den Beyfall der Welt.
(Ein blinder Mahler.
6. Die Keuschheit der Cleopatra.
7. (Eine Spatzierfahrt am 1ten May.
(Unverfälschter Wein.
8. Die Stärke des Herkules.
9. (Die Brautnacht.
(Vollkommene Uebereinstimmung von
(zwey Herzen.
10. Die Aufopferung für Freunde.
11. (Die Hexe zu Endor.
(Ein wahrer Freund.
12. Vaterlandsliebe.
13. (Aechte Nachkommenschaft.
(Dauerhafte Liebe.
14. Die Unpartheilichkeit.

(Esaus Linsengerichte.
15. (Ein reiner Junggeselle.
16. Widerstehung der Reize der Liebe.
(Doctor Luthers Dintenfaß.
17. (Die Beständigkeit der Gunst großer
(Herren.
18. Das freundliche Schwänzeln von Tobias Hündlein.
(Sich mit guter Manier aus einer
19. (schlimmen Sache zu ziehen.
(Geheimnisse zu verwahren.
20. Die große Erfurther Glocke.
(Adams Scherze mit Eva.
21. (Glauben in Israel.
22. Die Eintracht der Ehen.
(Das verlorne Paradies.
23. (Ahndungen und Erscheinungen.
24. Ein Paar Drillinge.
(Die Hochzeit zu Canaan.
25. (Daß Joseph den Mantel im Stiche
(ließ.
26. Nichts.
(Den pohlnischen Reichstag.
27. (Die Egyptische Finsterniß.
28. Die Goldmacherkunst.
(Die Küsse ihrer ersten Liebe.
29. (Ein lahmer Tänzer.

30. Das große Heidelberger Faß.

31. (Das Jawort von * * *
(Ahnen ohne Stolz.

32. Salomonis Weisheit.

33. (Den Hauptmann zu Kapernaum.
(Schönheit ohne Eitelkeit.

34. Die Goldgruben in Peru.

35. (Die Erfindung des perpetuum mo-
(bile.
(Mit offenen Augen schlafen.

36. Der Winterkasten in Cassel.

37. (Kupidos Köcher.
(Entsagung der Lieblingsgewohnhei-
(ten.

38. Den Gewinnst des großen Looses in der Londner Lotterie.

39. Der Münsterthurm in Strasburg.

40. (Ihr Herz an * * zu entdecken.
(Standhaftigkeit im Tode.

41. Die Vermählung des Dogen zu Venedig mit dem Meere.

42. Ein Mädchen zu fesseln.

43. (Tag und Nacht an mich.
(Schnelle Beendigung eines Pro-
(cesses.

44. Salomonis Liebschaften.

45. Den Kuß eines Mädchen in Otaheita.
46. (Einen reichen Schwiegervater.
(Immer fröhlich und zufrieden seyn.
47. Aronis Brustschildlein.
48. Die Egyptischen Pyramiden.
49. (Eine Dedikation zu ihrem Lebens-
(lauf.
(Lange Traurigkeit der Wittwen.
50. (Das Froschgeschrey in Musik zu setzen
(und den Störchen zu dediciren.
(Verstand und Ueberlegung vor den
(Jahren.
51. Die Erfüllung aller Wünsche.
52. Erkenntniß eigener Fehler.
53. (Die Wiederkunft der Lalage.
(Wahrheit aus dem Munde eines süs-
(sen Herrchens.
54. Das Sprengen einer Farobank.
55. (Das wüthende Heer.
(Versprechungen halten.
56. Eine Schlangenspitze für die Feuers-
brünste verliebter Herzen.
57. (Ihre Schwäger.
(Wenn Weiber nachgeben.
58. (Die Wallfahrten nach Mecca.
(Doctor Fausts Höllenzwang.

59. (Die Kanonade bei der Belagerung
(von Troja.
(Eine zufriedene Nonne.

60. (Die wunderthätigen Marienbilder.
(Einen demüthigen Engländer.

XVII. Was lieben Sie leidenschaftlich?

XVIII. Was fliehen Sie am meisten?

---

1. Das Schießpulver.
2. Duelle mit Pistolen.
3. (Herablassung.
   (Die eingebildete Freiheit der Britten.
4. Die Italiäner Keller.
5. Die Galoppade auf Bällen.
6. Die Mönche und Nonnen.
7. (Die schönen Gegenden am Rhein.
   (Aufdringendes Wesen.
8. Die Caressen der Alten.
9. (Die Reliquien der Heiligen.
   (Das Hochpeinliche Halsgericht.
10. Das Glockengeläute.
11. (Johannisberger Wein.
    (Die Consistorialgebühren.
12. Die freye Denkungsart.
13. (Die Abenddämmerung.
    (Das Widersprechen.
14. Die häusliche Ruhe.
15. (Das Morgenlauschen im Bette.
    (Das Boxen der Engländer.

16. Die verborgenen Schlupfwinkel.
17. (Die Hasenjagd.
(Die Spione der Herzen.
18. Das Militaire.
19. (Ein schönes Füßchen.
(Amors Pfeile.
20. Die großen Tractamente.
21. (Empfindungsvolle Küsse.
(Die Topfgucker.
22. Die Asiatische Banise.
23. (Immer Recht haben.
(Die sauern Gesichter.
24. Die Honneurs im Kartenspiel.
25. (Den Dudelsack.
(Küsse, wobey man nichts fühlt.
26. Die Hazardspiele.
27. (Die drey Grazien.
(Ausgaben für unnöthigen Staat.
28. Ueberflüssige Komplimente.
29. (Bälle und Maskeraden.
(Die Musik von Bierfiedlern.
30. Das point d'honneur.
31. (Die Virtuosen.
(Ungebetene Gäste.
32. Die philosophischen Betrachtungen.

(Den Staat der Blumenscherben vor
33. (den Fenstern.
(Stöhrung im Schlafe.
34. Die Rummelabende.
(Den Hundertjährigen Calender.
35. (Blinden Glauben.
36. Die Fastnachtslustbarkeiten.
(Das Reisen in fremde Länder.
37. (Scheinheiligkeit im Mantel der De=
(muth.
38. Die Gelegenheitsdichter.
(Die Klatschboutikchen.
39. (Die Achselträger.
40. Die Mutter Natur in ihrer Unschuld.
(Die Damen der Halle in Paris.
41. (Die dicken Bäuche.
42. Die Reize der Venus.
(Witzige Einfälle.
43. (Die Leichenprocessionen.
44. Die Gevatterschaften.
(Die Windmühlen.
45. (Die Tartüffen.
46. Die Kaffeehäuser.
(Die Wachparaden.
47. (Die Fastenspeisen.
48. Berg und Thal.
(Die Wahrheit.
49. (Die Kauderhähne.

50. Das Canonenfeuer.
51. (Die Electrisirmaschinen.
(Den Herrn Magister im Amtseifer.
52. Die dünnen Negligés.
53. (Stadtneuigkeiten.
(Langweilige Besuche.
54. Stachelbeeren.
55. (Die Landpartien.
(Die Hypochondristen.
56. Das Allmosen.
57. (Die Caffés dansans.
(Die bösen Schuldner.
58. (Das Pfänderspiel.
(Verstohlne Blicke.
59. Die Wiener Stubenmädchen.
60. (Bedeckte Spaziergänge.
(Abschlägliche Antworten.

XIX. Wodurch werden Sie Ihr Glück machen?

XX. Wodurch werden Sie einen Mann (eine Frau) bekommen? (durch)

---

1. Durch ihre Gefälligkeit.
2. Die Eröffnung eines Testamentes.
3. Eine Dedication.
4. (Einen Hofkaplan.
(Eine Reise ins Carlsbad.
5. Die Retirade in ein fremdes Haus beym Ueberfall eines Gewitters.
6. Ein lustiges Temperament.
7. Eine Schlittenfahrt.
8. (Die glückliche Wirkung eines Schau-
(spiels.
(Ihr Sonntagskleidchen.
9. Ihre Silhouette.
10. Ihre Seufzer.
11. Die ostindische Compagnie.
12. (Verwechselung der Namen.
(Einen Mißverstand.
13. Ihren Beichtvater.
14. Ihre schmachtende Miene.
15. Ihre bezaubernde Stimme.

(Beobachtung einer Mondfinsterniß.
16. (Besuch bei einem auswärtigen
(Freunde.
17. Ihre Kenntnisse in der Naturwissenschaft.
18. Eine gewonnene Wette.
19. Ihren leichten raschen Gang.
(Durch den Krieg.
20.
(Benutzung der Gelegenheit.
21. Ein aschgraues Deshabilé.
22. Ihre naiven Einfälle.
23. Ihren schlanken Wuchs.
(Eine geschickte Wendung ihrer ver=
24. (lornen Contenance.
(Ihre Gewissensfragen.
25. Ein Amazonenhabit. (Reitcollet.)
26. Ihre prompten Antworten.
27. Ihr männliches Ansehen.
(Ein Solo mit sieben Matadoren.
28.
(Einen Händedruck.
29. Ihre knappe Taille.
30. Wagung ihres Lebens.
31. Ihre lustigen Schwänke.
(Ein Mirakel.
32.
(Eine Verkleidung.
33. Ihre Dreustigkeit.
34. Ihr einschmeichelndes Wesen.
35. Eine Betschwester.

36. (Ein Schattenspiel an der Wand.
(Eine Ohnmacht.

37. Ueberreichung einer wichtigen Nachricht.

38. Eine eigene Staffette.

39. Eine Reise auf der Landkutsche.
(Den Degen in der Hand.

40. (Lange Prüfung ihrer Standhaftigkeit.

41. Neue Projecte.

42. Die gute Würkung eines vorgeschlagenen Hausmittelchens.
(Die Seefarth.

43. (Ihre scheinbare Demuth.

44. Einen gefundenen Schatz.

45. Einen gewonnenen Proceß.
(Die Maitresse eines großen Herrn.

46. (Ihren Wohlgeruch, womit Sie die Luft versüßen.

47. Die Vorsorge ihrer Freunde.
(Ihre Kenntnisse in der Finanz-Wissenschaft.

48. (Eine auf einer Reise gemachte Bekanntschaft.

49. Eine Ehescheidung.
(Entdeckung eines Geheimnisses.

50. (Eine kleine Illumination in ihrem Oberstübchen.

51. Die Wartung eines kranken Freundes.
(Eine fehlgeschlagene Kabale ihrer
52. (Feinde.
(Ein aufgefangenes Liebesbriefchen.
53. Eine verzweifelte Entschließung.
(Ihre geschikte Auslegung der Träume.
54. (Entsagung ihrer Lieblingsneigung.
55. Einen Consistorialbefehl.
(Einen Schulkameraden.
56. (Eine Prophezeihung aus der Karte.
57. Einen Paroxismus der Liebe.
(Auflösung eines Räthsels.
58. (Aufnahme einer Verunglückten.
59. Ihre magnetische Kraft alle Herzen an sich zu ziehen.
60. Eine unvermuthete angenehme Ueberraschung.

XXI. Was wünschen Sie sich für einen Mann?

XXII. Wer darf Ihre Herzensangelegenheiten erfahren?

---

1. Einen Rechtsgelehrten.
2. Einen Freymaurer.
3. Einen Taschenspieler.
4. Einen Sternseher.
5. (Einen Landgeistlichen.
(Ihr Beichtvater.
6. Einen Husarenofficier.
7. Ein Dorfschulmeisterlein.
8. Einen Hofpauker.
9. Einen Romanschreiber.
10. (Einen recht gesunden Dorfjunker.
(Ihr kleiner Finger.
11. Einen Mechanicus.
11. Einen Stummen.
13. Einen Antiquitätensammler.
14. Einen Schauspieler.
15. (Einen Postmeister.
(Einen Carthäuser Mönch.
16. Einen Pastetenbäcker.
17. Einen erfahrnen Practikanten.

18. Einen der sich nach meiner Hand ziehen läßt.
19. Einen der Ihnen in der Denkungsart ganz gleich ist.
20. (Einen getauften Juden.
(Der Himmel allein.
21. Einen Stadtrichter.
22. Einen von schnurriger Laune.
23. Einen der mir alles durch die Finger sieht.
24. Einen der täglich aus Liebe schmachtend zu meinen Füßen hinsinkt.
25. (Einen Reichen, um andere glücklich
(zu machen.
(Niemand als Sie selbst.
26. Einen der sie enthusiastisch liebt.
27. Einen der über ihren Besitz die ganze Welt vergißt.
28. Einen der sich die geringste Untreue zum Gewissen macht.
29. Einen lahmgeschossenen Kriegsheld, der nicht auslatschen kann.
30. (Einen Böttcher, der die Weinfässer
(recht groß macht.
(Ihr Schutzgeist.
31. Einen wahren Gascogner.
32. Einen Kurzsichtigen.
33. Einen der ihnen den Pantoffel läßt.

34. (Einen Münzmeister.
(Ihr Hauskätzchen.
35. Einen Herrnhuther.
36. Einen alten deutschen Degenknopf.
37. Einen verdienstvollen schon bejahrten Candidaten.
38. (Einen Spiegelfabrikanten.
(Niemand.
39. Einen andern Grandison.
40. Einen der krumm gerade seyn läßt.
41. Einen mit etwas schwerem Gehöre.
42. (Einen Pariser Damenliebling.
(Die ganze Welt.
43. Einen alten Junggesellen, der die Welt ausstudiert hat.
44. Einen Dichter, der alles in Hexametern mit Ihnen spricht.
45. Einen Flötenspieler, der Sie in den süßen Schlaf einspielt.
46. (Einen Küchenmeister.
(Ihre Kammerjungfer.
47. Einen Leibarzt.
48. Einen Chymicus.
49. Einen Policeyinspector.
50. (Einen Staatsminister.
(Ihr künftiger Mann.
51. Einen Superintendent.
52. Einen der Sie aus Liebe anbetet.

53. (Einen Stallmeister.
(Ihre Familie.
54. Einen spanischen Ritter, à la Don-Quixote.
55. Einen Oekonom.
56. (Einen Buchhändler, der mir die
(neuesten Schriften brühwarm liefert.
(Ihr Schatten.
57. Just so einen, als Sie sich schon ausgesucht haben.
58. (Einen türkischen Mufti.
(Ihr Schooshündchen.
59. Einen Forstbereiter.
60. Einen der einen gradum hat.

XXIII. Was wünschen Sie sich für eine Frau?

XXIV. Zu wem haben Sie das meiste Zutrauen? (zu)

---

1. Eine feurige Brünette.
(Ein Sträußermädchen.
2. (Ihrem Gedächtniß.
3. Ein naives unschuldiges Landmädchen.
(Eine wahre Grazie.
4. (Zu den Pantoffeln.
5. Ein Mädchen von biederm Herzen und Sitten.
(Eine die mit Ihnen einerley denkt
6. (und handelt.
(Dem Briefträger.
7. Ein Wäschermädchen.
(Gar keine.
8. (Den vier Wänden.
9. Eine barmherzige Schwester.
(Eine stille und eingezogene.
10. (Kartenschlägerinn.
11. Eine Nonne, die ihre Klostergelübde an Nagel gehangen.
(Eine schmachtende Blondine.
12. (Zum klugen Manne.

13. Eine italiänische Sängerinn mit einer bezaubernden Stimme.

14. (Eine die mehr handelt als philosophirt.
(Ihrem geheimen Cabinetchen.

15. Ein Harfenmädchen.

16. (Eine Pastorswittwe, die den Segen mit ins Haus bringt.
(Ihrer Goldbörse.

17. Ein Milchmädchen.

18. (Eine Stumme.
(Zur Nätherinn.

19. Ihre Haushälterinn.

20. (Eine keusche Susanne.
(Dem Stadtrichter.

21. (Eine Theatertänzerinn.
(Ihrem Gesellschafts-Kränzchen.

22. (Eine Schauspielerinn, die jede Rolle meisterhaft spielt.
(Zur Gouvernantinn.

23. (Eine schöne Magellone.
(Zum Spiel.

24. (Eine schöne Helena.
(Keiner Seele in der Welt.

25. (Eine nach der alten Erziehung.
(Zum Regimentsquartiermeister.

26. Ihre Jungfer Gevatterinn.

(Eine Schwarzäugige.
27. (Ihrem Herrn Pathen.
(Eine die tüchtige Mopse hat.
28. (Ihrem Traumbuche.
(Ein hübsches Bürgermädchen.
29. (Zum Herrn Pastor.
(Eine andere Madonna.
30. (Zur siebenden Bitte.
(Eine die weder zankt noch keift.
31. (Zum Hochzeitbitter.
(Eine die die Hosen nicht verlangt.
32. (Zum Kubach.
33. Eine Putzmacherinn.
(Ein Kammerkätzchen.
34. (Zum Punktierbuche.
(Eine gute Wirthinn.
35. (Ihrem Glücksstern.
(Ihre Jungfer Nachbarinn.
36. (Zum Eulenspiegel.
(Eine die hübsch Klavier spielt.
37. (Ihrem Leibarzt.
(Eine Ariadne.
38. (Zum Herrn Informator vom Hause.
(Eine wie die Heloise war.
39. (Ihrem Schneider.
40. Eine Hausfranzösinn.
(Ein schönes Judenmädchen.
41. (Ihrem Mundwerke.

42. (Eine Spitznase.
(Ihrem Stubenmädchen.
43. (Eine hübsche Dicke.
(Ihren Füßen.
44. (Eine die fünfe gerade seyn läßt.
(Zum Haushahn.
45. (Die Ihnen allein gefällt.
(Zur Flucht.
46. (Ein Posaunen=Engelchen.
(Ihren Verdiensten.
47. Ein altes Betschwesterchen.
48. (Eine arme verlassene Waysе.
(Ihro barbarischen Majestät.
49. (Die für den Riß steht.
(Zum Grafen Cagliostro.
50. (Eine Dichterinn.
(Zu ihrem Heckethaler.
51. (Eine Magdalena.
(Zu dem Knoten im Schnupftuche.
52. Die Frau Wirthinn vom Hause.
53. (Eine Launigte.
(Zum Blasebalge.
54. (Eine mediceische Venus.
(Ihrer alten Inclination.
55. (Eine Sappho.
(Zu Ihrem Liebchen.
56. (Eine Georgianerinn.
(Zum lieben Himmel.

57. Eine Pfarrstochter.
(Eine Faustina.
58. (Zum lieben Monde.
(Eine Hausunke.
59. (Zum heiligen Andreas.
(Eine Ninon.
60. (Zu sich selbst.

XXV. Wenn werden Sie sich verheirathen?

XXVI. Wenn werden Sie sterben?

---

1. Wenn Ihnen die Lust ankommt.
(Wenn sie in ihrer Wahl einig seyn
2. (werden.
(Im Duelle.
3. Im nächsten Kriege.
(Wenn Sie beständig werden.
4. (In den Armen ihrer Frau. (Mannes.)
5. Wenn Sie das große Loos gewonnen haben.
(Wenn der Mond wieder aufgeht.
6. (Unterm Tanzen.
7. An ihrem Geburtstage.
(Sobald der rechte kommt.
8. (Am letzten Tage ihres Lebens.
9. Wenn alle ihre Wünsche erfüllt sind.
(Wenn Sie wieder Kräfte bekommen.
10. (Wenn Sie in letzten Zügen liegen.
(Ganz im Stillen.
11. (Nach der letzten Oehlung.

(Wenn Sie von ** keinen Korb er=
(halten.
12. (Wenn man Sie nicht wieder zu sich
(bringen kann.
13. Wenn Sie sich nicht mehr für Liebe zu
lassen wissen.
(Wenn der Consistorialbefehl kommt.
14. (Wenn Ihnen die Gedanken vergehen.
(Nach ihrer Verlobung.
15. (Bey einem Schiffbruch auf der See.
(Am Bette.
16. (Wenn Ihnen die Augen brechen.
17. Wenn ihr Brautschmuck fertig ist.
(Wenn Sie ihren Nebenbuhler aus=
(gestochen haben.
18. (Wenn Sie den Kuckuck nicht mehr
(schreyen hören.
19. Wenn Sie ihre Capitalien unterge=
bracht haben.
(Wenn die sechs Schüsseln abkommen
20. (Wenn Sie ihr Testament gemacht
(haben.
21. Wenn ihr Blut kälter wird.
(Wenn Sie im Rechnen geübter seyn
(werden.
22. (Wenn kein Hausmittelchen mehr an=
(schlagen will.

23. Wenn alle ihre Plane ausgeführt seyn werden.

24. (Wenn jemand für Sie das Wort
(sprechen will.
(Wenn die Reihe an Sie kömmt.

25. Wenn Sie der Veränderung überdrüssig sind.

26. (Wenn ihr Liebchen Wittwe wird.
(Wenn ihre Creditores zufrieden sind.

27. Wenn ihre Haushaltung in Ordnung gerathen ist.

28. (Wenn Sie vor dem Altar stehen.
(Wenn Sie werden Hochzeit gemacht
(haben.

29. Wenn Sie anfangen pumplicht zu werden.

30. (Wenn der Rummelabend vorbey ist.
(In einer Bataille.

31. Wenn Sie aufgebothen sind.

32. (Wenn Sie Neigung zum häuslichen
(Leben verspüren.
(In der Brautnacht.

33. Wenn die neuen Moden aus Paris kommen.

34. (Wenn die Zeiten besser werden.
(Unterwegens auf einer Reise.

35. Wenn Sie geduldiger seyn werden.

(Wenn Sie das Jawort erhalten.
36. (Wenn Sie nicht mehr Lust zu leben
(haben.
(Am hellen lichten Tage.
37. (Beym Baden.
(Auf dem nächsten Jahrmarkte.
38. (Wenn das Geld alle ist.
39. Wenn Sie ausgeschwärmt haben.
(Wenn die Lerchen wieder singen.
40. (Am Spieltische.
41. Wenn ihre Processe geendigt sind.
(Wenn die Hochzeitgäste gebeten sind.
42. (Auf den Knien vor ihrem Liebchen.
43. Wenn Sie werden Zeit darzu haben.
(Wenn die Nächte kühler werden.
44. (Wenn Ihnen der Caffee nicht mehr
(schmecken wird.
45. Wenn Sie keine Eroberung mehr machen.
(Wenn es dämmrig wird.
46. (Wenn das Käutzchen schreyt.
47. Wenn Sie tanzen gelernt haben.
(Wenn Sie ihr Podagra los sind.
48. (Wenn Sie nicht mehr Hahn im
(Korbe sind.
49. Wenn es ihr Liebchen gern sehen wird.

(Wenn die vielen Tractamente ab-
50. (kommen.
(Wenn ihre Pistolen geladen sind.
51. An einem schönen Sommerabend.
(Wenn die Messe gut ausfällt.
52.
(Wenn Ihnen der Othem ausgeht.
53. Wenn es die höchste Noth erfordert.
(Wenn keine Seele daran denken wird.
54. (Wenn Sie an nichts mehr Vergnü-
(gen finden.
55. So spät als nur möglich.
(Wenn Sie zwey Weiber (Männer)
56. (zu nehmen Erlaubniß bekommen.
(Wenn ihr Haus bestellt ist.
57. Wenn es ihr Arzt für gut befinden wird.
(Wenn die Brautbetten fertig sind.
58. (Wenn die Aerzte über mich conci-
(lium medicum gehalten haben.
59. Sobald als Sie Courrage dazu bekom-
men werden.
(Wenn Sie in bessere Umstände kom-
60. (men.
(Wenn ich Ihnen gram werden sollte.

XXVII. Was ist Ihr Wahl= oder Denkspruch?

---

1. Zeit bringt Alles.
2. Leben und leben lassen.
3. Verlorne Zeit kommt nimmer wieder.
4. Freiheit oder Tod.
5. Im Unglücke muß man nie verzagen.
6. Lust und Liebe zu einem Dinge macht alle Mühe und Arbeit geringe.
7. Was vom Herzen kömmt, geht wieder zu Herzen.
8. Wer still schweigt, verräth sich nicht.
9. Alles mit Bedacht.
10. Es ist besser unrecht leiden, als unrecht thun.
11. Umsonst ist der Tod.
12. Man kann des Guten nie zu viel thun.
13. Wer sein kann seyn, der diene keinem.
14. Lieber Schaden als Schimpfen.
15. Vergeben ist vergessen.
16. Besser spät als niemals.
17. Nichts ohne Mühe.
18. Zu gut ist nicht gut.
19. Der Heller gilt am wenigsten, wo er geschlagen ist.

20. Es ist nichts so schlimm, es ist zu etwas nütze.
21. Ueberfluß macht Ueberdruß.
22. Was du thun willst, das thue bald.
23. Es ist kein Meister vom Himmel gefallen.
24. In Allem was du thust, bedenke das Ende.
25. Lerne was, so kannst du was.
26. Mäßigkeit bringt Gesundheit.
27. Ein gut Gewissen ist ein sanftes Ruhekissen.
28. Es geschiehet nichts ohne Ursache.
29. Rom war nicht in einem Jahre gebauet.
30. Hilf dir selbst, so hilft dir Gott.
31. Wer willig ist, hat hurtige Füße.
32. Ede, bibe, lude, post mortem nulla voluptas.
33. Friß Vogel oder stirb.
34. Bleibe im Lande und nähre dich redlich.
35. Das Leben ist ein Traum.
36. Nach und nach.
37. Borgen macht Sorgen.
38. Vorsicht schadet nicht.
39. Was seyn soll, schickt sich wohl.
40. Es ist alles eitel.
41. Es stehet keinem an der Stirne geschrieben, was er im Herzen trägt.

42. Höflichkeit gehet vor Schönheit.
43. Man muß leben wie man kann, nicht wie man will.
44. Lebe für dich, Dienst hat Mühe auf sich.
45. Ehre verloren, alles verloren.
46. Es ist überall gut Brod essen.
47. Was recht ist, lobt Gott.
48. Glücklich ist, wer vergißt, das, was nicht zu ändern ist.
49. Müßiggang lehrt viel Böses.
50. Jedermanns Freund ist niemands Freund.
51. Wer gar nicht traut, dem ist auch nicht zu trauen.
52. Gewohnheit ist die andere Natur.
53. Wer viel redet, redet selten was gutes.
54. Ohne Lieb und Wein leidet die Venus Pein.
55. Wer leicht glaubt wird leicht betrogen.
56. Schlecht und gerecht.
57. Was rechts oder nichts.
58. Ein ehrlicher Mann ist besser als Reichthum.
59. Schönheit vergeht, Tugend bleibt immer.
60. Ein Mann, ein Mann; ein Wort, ein Wort.

Charaden.

1.

Mein Erstes rufet dich
Zu einem Andern hin.
Zwey Silben ändern sich
Meist nach Pariser Sinn.
In jedem Zimmer fast trifft du mein Ganzes an,
Worinn man Wäsch' und Kleider aufbewahren kann.

2.

Mein Erstes brauchet man
Zum Henken und zum Binden.
Das Zweit und Dritte kann
Man in der Mühle finden.
Gehn fleiß'ge Mädchen aus:
So gehn sie nur mit mir.
Doch oft beym Kaffeeschmaus
Dien ich euch blos zur Zier.

3.

Mein Erstes hat schon oft verdrossen.
Zwey Silben sind ein Federvieh.
Das Ganze einer, dem zum Possen
Mama Natur Talent verlieh.

4.

Mein Erst und Zweytes ist ein Hausrath,
Den man im Sommer niemals braucht.
Mein Drey und Vier, womit der Städter
Den Bissen in die Brühe taucht.
Mein Ganzes verlängert den menschlichen Arm
Bequemer zu wandeln, was kalt ist, in warm.

5.

Mein Erstes erblickst du bey jeglichem Schmaus,
Mein Zweytes bey jedem geräumigen Haus.
Mein Ganzes eröfnet sich dir nur für Geld,
Auch wirst du darinnen oft tüchtig geprellt.

6.

Mein Erst und Zweytes folgt dem Körper immer nach.
Zu jedem neuen Bau, vom Grunde bis aufs Dach
Wird stets von Meisterhand mein Drittes erst gemacht.
Das Ganze ist dein Bild, treu, doch schwarz, wie die Nacht.

7.

Auf meinem Ersten sitzen nur wenig Menschen. Mein 2 u. 3 sehnt sich oft nach dem Tode eines Andern. Mein Ganzes ist ein Erstgebohrner.

8.

Das Erste ist ein reißendes Thier. Das Zweyte haben die Weiber bey Menschen und Thieren. Das Ganze ist aus dem Pflanzenreiche.

9.

Das Erste hört, aber sieht man nicht. Das Zweyte und Dritte kann der entbehren, der kein Geld hat. Das Ganze ist ein Schimpfwort.

10.

Meine erste Silbe drückt die Beschaffenheit der Luft in gewissen Jahrszeiten aus. Meine zweyte besitzt der Mensch fünffach. Mein Ganzes quält oft Liebende.

11.

Die erste und zweyte Silbe ist ein Element. Bey der dritten hat schon

mancher Hals und Bein gebrochen. Das Ganze hört man oft viele Meilen weit.

12.

Die 2 ersten Silben sind die Weiber des Dritten. Das Dritte der Mann der ersten. Das Ganze ein zahmes Thier.

13.

Ein Metall mein Erstes. Mein Zweytes ein Handwerksmann. Mein Ganzes ein Künstler.

14.

Eins und Zwey ist die Erde von uns allen. Drey und Vier ein Dollmetscher der Gedanken. Das Ganze lernen die Kinder zu allererst.

15.

Zwey Worte, gleichviel, ob voran
Ich dieses oder jenes stelle.
Eins kündet Kraft, Erhebung, Schnelle,
Eins Weichheit, weisen Zögrungsplan
In fremder Sprache herrisch an;
Doch nennt und kennt mich Jedermann.
Mein Ganzes ist auf beyde Fälle
Zum Spiele ganz dir unterthan.

16.

Ich brenn und verletze durch eure Hand,
Ich fördere Manchen ins Schattenland;
Zwey Lettern hinweg, so ward ich verbrannt.

17.

Mein Erstes ist ein Fluß. Mein Zweytes dient zum Glänzen.
Des Ganzen Vaterland will kühner Muth ergänzen.

18.

Stillen Zaubers naht mein Erstes sich,
Um die halbe Welt der Ruh zu weihen.
Kühnen Muthes lehrt mein Zweytes dich
Aus den Schädeln Wahrheit prophezeihen.
Nun vereine beydes durch ein I,
Dann entzückt des Ganzen Melodie.

19.

Ein Räthsel, selbst für tiefe Denker
Kaum zu errathen, leset hier:
Mein Erstes speißt, mein Zweytes trinket ihr.
Mein Ganzes hohlte längst der Henker.

20.

Ich bin ein großes Reich, dem Eingebohr-
nen süß,
Obgleich sich die Natur stiefmütterlich be-
wieß.
Nehmt meine Hälfte weg, so wirds ein
Paradies.

21.

Ich stiller Zeuge kann die Reisen leichter
machen.
Ein Buchstab sey voran, so reiz ich gern
zum Lachen.

22.

Ich, das Erste, weiland tapfer, schlug
Meinen Feind mit Ruhme.
Durch das Zweyte, das ich doppelt trug,
Ward ich eine Blume.

23.

Wo meine 2 Silben sind,
Verlohrt ihr, und gewinnt.
Gewinn ich 2 Lettern mehr,
So fall ich Jedem schwer.

24.

Wohin du gehst, muß dich mein Erstes
tragen,

Sey noch so muthig, deine Wang' erbleicht,
Wenn dir mein Zweytes die Geliebte
reicht;
Das Ganze nützt an kalten Wintertagen.

25.

Mein Erstes kann vor Regenfluthen,
Stürmen,
Und Winterfrost, sogar im Schlummer,
euch beschirmen.
Mein Zweytes dient zum Lohnen und
Bestrafen;
Doch unter ihm könnt ihr am längsten
schlafen.
Mein Ganzes, ein geheimes Wehe,
Ist oft lebendig in der Ehe.

26.

Zwey Silben: die lebten, und sind nun
nicht mehr.
Zwey andre läßt niemals ein guter Wirth
leer.
Mein Ganzes ein Fleckchen, mit Sa-
men besät,
Der einst erst zur herrlichsten Aerndte auf-
geht.

27.

Mein Erstes trägt der Mann als Stütze
oder Staat.
Mein Zweytes ist ein Thier, das keine
Füße hat.
Mein Ganzes eine Art von diesen Thie=
ren,
Das man gedörrt dir reicht für die Ge=
bühren.

28.

Ohne mein Erstes und Zweytes sollte im Winter keine bewohnte Stube seyn. Hast du Kapitalien: so rathe ich dir, sie, der Sicherheit wegen, in mein Drittes zu legen. Mein Ganzes sucht am Abend der müde Landmann.

29.

Die erste Silbe ist eine Farbe. Die zweyte und dritte Silbe hat jeder Vogel. Das Ganze ist ein Schimpfname.

30.

Das Erste und Zweyte eine Zahl. Das Dritte und Vierte ein Mensch, der nicht wacht. Das Ganze ein Thier.

Epigramme.

Zusatz zu einer Grabschrift.

Elisa grub in einen Stein
Bey ihres Mannes Grabe ein:
„Hier liegt mein lieber Gatte;
„Herr! schenke ihm die süße Ruh! —
Ein loser Vogel schrieb hinzu:
„Die er bey mir nicht hatte."

Europa.

Europen trug Herr Zeus, als Stier
Auf seinem Rücken, laut der Fabel.
Ein größres Wunder sehen wir:
Sein Adler trägt sie nun im Schnabel.

Hülfe in Noth.

Anselmo ward vor Gerichte
Als falscher Münzer verklagt.
Er starb, und sein Medikus sagt:
„Ich half ihm aus der Geschichte."

Der Fall bey Manchem.

Er hält die Predigten recht,
Allein das Gepredigte schlecht.

Genauer Anschlag.

„Wie hoch bestimmst du meinen Werth?“
Sprach Koridor zu Philibert.
Neun Louis! — „Faselst du?
„Mein Ring allein ist so viel werth!“
Den schlug ich schon dazu.

Angstbeichte.

„Die Pferde scheu! Mein Gott! Wie rennen sie!“
Der Prior bebt und schrie.
Ich fürchte mich, rief Schwager Hans, weit minder,
Und habe Weib und Kinder.
„Du Narr!“ — rief ihm erboßt der Prior zu:
„Ich habe mehr, als du!“

Weinfreundschaft.

Die Freundschaft, die der Wein gemacht,
Wirkt, wie der Wein, nur Eine Nacht.

Auf Till.

Seinem Weibe wünscht er für ihr Geld
Langes Leben — doch in jener Welt.

Das Friedensgebeth.

Der Pfarrer bethete jüngst öffentlich um
Frieden,
Und jedes stimmt andächtig ein:
Nur eine Dame war damit sehr unzufrieden,
Und sprach: der Mann muß närrisch seyn;
Er sollte wenigstens sich vor den Leuten
schämen:
Wer Henker wird darnach bey uns Quar-
tiere nehmen?

Warnung auf einem Kirchhofe.

Von Heimlichkeiten hier geschwiegen!
Denkt, daß hier unten — Weiber liegen.

Räthsel.

Ich muß mich oft verwünschen hören
Von dem, der unterthan mir ist.
An einem Orte nur, seh ich so hoch mich ehren,
Daß man mich küßt.

Pantoffel.

Welche Leute dürfen vermöge ihres Amtes keine Frau öffentlich nennen?

Die Nachtwächter.

Zween Köpf und nur zwey Arme,
Sechs Füß und nur zehn Zehn,
Vier Füße nur im Gange —
Wie soll ich das verstehn?

Reuter.

Blond ist der Bruder, braun die Schwester, jedes glüht
So sehr von Haß, daß, wenn nur eins das andre sieht,
Es schaudervoll auf, und von dannen flieht.

Tag und Nacht.

Ich bin das Schlechteste, das nur dein
Aug erblickt,
Und Stoff des Edelsten, das nur den Erd-
kreiß schmückt.

Erdenklos.

Was ist der Mensch, wenn Leib und Seel
von ihm ist?

Kindbetterin.

Mein Feld wird nicht eh' abgemäht,
Als bis die Saat tief unterm Schnee steht.

Bart.

Ein blinder sah einen Hasen laufen;
Ein Lahmer sprang darnach;
Ein Nackender steckte ihn ein.

Lüge.

Ich bringe dir die fernsten Dinge nah.
Sie stehn vor dir zum Greifen da;
Doch kannst du sie nicht greifen.

Sehrohr.

Weißt du, wie sich die Jungfrau nennet,
Die nie in unsre Hütten kam,
Obgleich ein jeder ihren Namen nennet,
Und ihrer Stimme Ton vernahm?
Oft schläft sie mondenlang: dann weckt sie
wieder
Des Donners Ruf, der Flöte Ton;
Doch nie steigt sie zu dir hernieder,
Und ist, wenn du ihr nahst, entflohn.
Ein reg Gefühl wohnt in der Jungfrau
Herzen,
Doch nie umwölket sich ihr Blick,
Durch Töne nur stimmt sie in deine Schmer-
zen,
Und freuet sich bey deinem Glück.

D. Sch.

Sprüchwörter.

1. Alle gute Dinge müssen dreye seyn.
2. Alles zu seiner Zeit.
3. Alte Bäume lassen sich nicht biegen.
4. Alte Leute werden pumplicht.
5. Am Reden erkennt man den Mann.
6. Argwohn ist der Freundschaft Gift.
7. Arme Leute essen, wenn sie was haben, Reiche, wenn sie wollen.
8. Armer Leute Reichthum sind die Kinder.
9. Auf eine Lüge gehört eine Maulschelle.
10. Auf Freud folgt Leid.
11. Aus der Hand ins Maul.
12. Aus Kindern werden Leute und aus Jungfern Bräute.
13. Aus zwey Uebeln muß man das kleinste wählen.
14. Bart und Mantel machen keinen zum Philosophen.
15. Besser beneidet, als beklagt.
16. Besser eng und wohl, als weit und wehe.
17. Besser ist ein offenbarer Feind, als ein ungetreuer Freund.

18. Besser ist ein sauer sehender Freund, als ein lachender Feind.
19. Besser ist zehn Schuldige los machen, als einen Unschuldigen verdammen.
20. Besser zweymal fragen, als irre gehen.
21. Bey Tische und im Bette muß man nicht blöde seyn.
22. Böse Gesellschaft verdirbt gute Sitten.
23. Da säßen wir, wenn wir was hätten, da äßen wir.
24. Daheim ist einer ein Herr, und draussen ein Diener.
25. Das Alter geht vor.
26. Das ist eine arme Maus, die nur ein Loch hat.
27. Das ist ein guter Gulden, der hundert erspart.
28. Das Pferd, so den Haber verdient, bekömmt ihn nicht.
29. Das schlimmste Rad am Wagen knarrt am meisten.
30. Das Uebel kommt geritten und geht zu Fuß wieder weg.
31. Das Wasser hat keine Balken.
32. Deinetwegen wird kein Ochse kalben.
33. Den letzten beißen die Hunde.

34. Der des Rauchs gewohnt ist, läßt sich einen kleinen Rauch nicht beißen.
35. Der geduldigen Schaafe gehen viel in Stall.
36. Der Horcher an der Wand hört seine eigne Schand.
37. Der Hunger lockt den Wolf aus dem Busch.
38. Der ist gut nach dem Tode zu schicken.
39. Der ist reich, dessen Reichthum niemand weis.
40. Der Krug geht so lange zu Wasser bis er den Henkel verliert.
41. Der schläft sicher, der nichts zu verlieren hat.
42. Der Wölfe Tod ist der Schaafe Heil.
43. Dessen Brod einer ißt, dessen Lied er singet.
44. Des Zornes Ausgang ist der Reue Anfang.
45. Die Klügsten werden am ersten ertappt.
46. Die Narren bringen die Mode auf und kluge Leute machen sie nach.
47. Die Natur ist mit wenigem zufrieden.
48. Dienst um Geld ist nicht dankenswerth.

49. Eid ist ein Ende alles Haders.
50. Eigen Lob stinkt gern.

51. Ein Dieb ist nirgends besser, als am Galgen.
52. Ein fleißiger Hausvater macht hurtig Gesinde.
53. Ein Freund in der Noth gehen 50 auf ein Loth.
54. Ein freundlich Gesicht ist das beste Gericht.
55. Ein Fuchs läßt sich nicht zweymal fangen.
56. Ein gemein Gerücht ist selten erlogen.
57. Ein geschlagener Feind ist nicht überwunden.
58. Ein gewisser Spieler giebt einen gewissen Bettler.
59. Ein guter Hahn wird selten fett.
60. Ein guter Nachbar ist das halbe Leben.
61. Ein guter Vorgänger macht einen guten Nachfolger.
62. Ein Küßchen in Ehren kann niemand verwehren.
63. Ein kurzer Scherz ist besser, denn langweilige Possen.
64. Ein magrer Vergleich ist besser, als ein fetter Proceß.
65. Ein: Nimm hin, ist besser, als zehn: Gott helfe dir.

66. Ein Richter soll zwey gleiche Ohren haben.
67. Ein Schelm giebt es besser, als er es hat.
68. Ein trockener Husten ist des Todes Vorbothe.
69. Ein jeder ist seines Glückes Schmidt.
70. Ein jeder Mensch hat seine Plage.
71. Eine Hinterthür verdirbt das Haus.
72. Eine Katze läßt ihr Naschen nicht.
73. Eine Liebe ist der andern werth.
74. Einen fröhlichen Geber hat Gott lieb.
75. Einem willigen Pferde darf man nicht die Sporen geben.
76. Einer gewinnt seine Nahrung mit Sitzen, der andere mit Laufen und Schwitzen.
77. Einer guten Katze entgehet oft eine Maus.
78. Er denkt, er hat es bey allen vier Zipfeln.
79. Er geht mit den Hühnern zu Bette.
80. Er geht wie an einem Drathe gezogen.
81. Er hat die Rechnung ohne Wirth gemacht.
82. Er hat sich geputzt wie ein Pfingstochse.
83. Er hat sich vom Pferde auf den Esel gesetzt.
84. Er ist bekannt wie ein Pudelhund.

85. Er ist durch die Lappen gegangen.
86. Er ist Hans in allen Ecken.
87. Er ist Hans überley.
88. Er ist so arm wie eine Kirchmaus.
89. Er ist schwer wie ein Plumsack.
90. Er ist weder kalt noch warm.
91. Er kommt geschlichen wie ein Dieb in der Nacht.
92. Er schreyt wie ein Zahnbrecher.
93. Er sieht seinem Vater so ähnlich, als wär er ihm aus den Augen geschnitten.
94. Er spuckt wie ein Advokat der den Proceß verloren hat.
95. Er sucht den Esel und sitzt darauf.
96. Er wohnt nahe bey der Kirche, kommt aber selten hinein.
97. Es fliehen nicht alle, die den Rücken wenden.
98. Es ist besser, die Armen sitzen vor deiner Thür, als du vor ihrer.
99. Es ist besser, einen Bär los lassen, als einen anbinden.
100. Es ist besser, im Winter ein Pöpel, als im Sommer ein Kröpel.
101. Es ist besser was man schon hat, als was man erst kriegen soll.
102. Es ist gesäet, was man den Armen giebt.

103. Es ist kein gut Haar an ihm.
104. Es ist keiner so geschickt, der nicht bisweilen fehlen sollte.
105. Es ist keiner so stark, er findet einen Stärkern.
106. Es kömmt selten ein Unglück allein.
107. Es läuft ihm gleich die Laus über die Leber.
108. Es läuft über, wie ein Sahntöpfchen.
109. Es schadet nichts, wenn die Hunde bellen, wenn sie nur nicht beißen.
110. Es schlafen nicht alle, die die Augen zu haben.
111. Es sind nicht alle lustig, die da tanzen.
112. Es weiß der zehnte nicht, wovon sich der eilfte nährt.

113. Fein dumm, wie Wurstsuppe.
114. Fein langsam, wie der Bauer in Thurm kriecht.
115. Freundlich abschlagen ist besser, als mit Unwillen geben.

116. Geborgt ist nicht geschenkt.
117. Geld und Jungfern muß man ansehen.
118. Gelegenheit macht Diebe.
119. Geräths nicht das erstemal, so geräths das andremal.
120. Gestrenge Herren regieren nicht lange.

121. Gewalt geht vor Recht, klagt mancher arme Knecht.
122. Giebt Gott ein Gräschen, so giebt er auch ein Häschen.
123. Gleiche Brüder, gleiche Kappen.
124. Gnade geht vor Recht.
125. Große Herren gedenken lange.
126. Große Herren haben viel Ohren und lange Hände.
127. Große Wohlthaten gebähreu oft grossen Haß.
128. Großer Baum hat große Wurzel.
129. Gunst wird oft höher verkauft als Gerechtigkeit.
130. Gut Ding will Weile haben.
131. Gut schmecken macht Bettelsäcke.
132. Gute Freunde kommen ungebeten.
133. Guter Glaube ist oft besser als baar Geld.

134. Hast du es eingebrockt, so mußt du es auch ausessen.
135. Hat man viel, so verthut man viel.
136. Heyrathen ist ein langer Kauf.
137. Hoffarth muß Zwang leiden.
138. Hübsch hinter einander, wie Schröters Gänse.

139. Je fetter der Floh, je magrer der Hund.
140. Je größer der Schelm, je größers Glück.
141. Je größer die Gefahr, je muthiger die Streiter.
142. Je länger hier, je später dort.
143. Je mehr einer säuft, je mehr einer durstet.
144. Je ungeschickter, je unverschämter.
145. In solchen Teichen fängt man solche Fische.
146. Jugend hat nicht Tugend.
147. Jung gefreyt hat niemand gereut.

148. Kleine Leute sind nicht zu verachten, große aber zu ehren.
149. Komm ich heute nicht, so komm ich morgen.
150. Kurze Lust, lange Reue.

151. Leihen macht Freunde, wiederfordern macht Feinde.

152. Mancher hat mehr Salz in der Fremde gegessen als daheim, und ist doch ungesalzen wieder kommen.
143. Mancher hat viel aber nicht genug.

154. Mancher rauft den todten Bären beym Bart, der ihn lebend anzusehen sich nicht getraute.
155. Mancher sieht mit einem Auge mehr, als der andere mit zweyen.
156. Mancher trägt Honig im Munde und Galle im Herzen.
157. Mancher wird grau, aber nicht weis.
158. Man muß aus der Noth eine Tugend machen.
159. Man muß den Dreyer zehnmal umwenden, ehe man ihn ausgiebe.
160. Man muß den Mantel nach dem Winde hängen.
161. Man muß der Sache ein Mäntelchen umgeben.
162. Man muß kaufen, wenn es Markt ist.
163. Man muß nicht eher fliegen, bis einem die Federn gewachsen sind.
164. Man muß sich in die Zeit schicken.
165. Man sieht's ihm an den Federn an, was er für ein Vogel ist.
166. Mit gefangen, mit gehangen.
167. Mit Grosmuth muß man seine Feinde überwinden.
168. Mit Lärmen fängt man keine Vögel.
169. Mit Wein, Weiber und Pfaffen habe nichts zu schaffen.

170. Müßiggang ist aller Laster Anfang und des Teufels Ruhebank.

171. Nach meinem Tode kochen wir eine Weinsuppe.
172. Narren können weder reden, noch schweigen.
173. Narrenspiel will Raum haben.
174. Nichts ist gut vor die Augen, aber nicht ins Maul.
175. Nichts mit Gewalt, alles mit Liebe.
176. Nimm deines gleichen zur Ehe, sonst wird dein Ehestand lauter Wehe.
177. Noth bricht Eisen.
178. Noth lernt bethen.
179. Oben naus und nirgends an, hat selten gut gethan.
180. Oft muß man selbst einen Hund ehren, um seines Herrn willen.
181. Pferdearbeit, Zeisigfutter.
182. Reichthum und Hochmuth sind nahe beysammen.
183. Sauer sehen hilft nicht.
184. Schlafende Hunde soll man nicht wecken.
185. Schöne Kleider machen schöne Leute.

186. Schöner Gewinn macht schöne Ausgaben.
187. Schönheit bedarf keines Lobes.
188. Schönheit ist kein Erbgut.
189. Schönheit ohne Tugend ist wie ein verrochener Wein.
190. Sieht doch die Katze den Kaiser an.
191. Sie ist verliebt wie eine todte Ratte.
192. Sie vertragen sich wie Hund und Katze.
193. So manches Land, so manche Weise.
194. Spötter essen auch Brod.
195. Strenge Mittel sind ein Blasbalg zu großem Feuer.
196. Tadeln ist keine Kunst, aber besser machen.
197. Thust du dem Kinde seinen Willen, so weint es nicht.
198. Todte Hunde beißen nicht.
199. Tölpel merks.
200. Trübe Wolken sind selten ohne Regen.
201. Umgekehrt wird ein Schuh draus.
202. Um Geld schreyt die ganze Welt.
203. Ungebetene Gäste stellt man hinter die Thür.
204. Unkraut verliehrt sich nicht.
205. Vergleichen und vertragen, ist besser, als zanken und rechten.
206. Versehen ist auch verspielt.

207. Verspricht sich doch der Pfarrer auf der Kanzel.
208. Viel borgen macht schwachen Glauben.
209. Viel Geschrey und wenig Wolle.
210. Viel Kinder, viel Vaterunser.
211. Viel Zehrer und Gasten, leert Keller und Kasten.
212. Volle Kammern machen kluge Weiber.
213. Voller Mund sagt des Herzens Grund.
214. Vor bösen Mäulern kann sich niemand hüten.

215. Was die großen Herren sündigen, müssen die Unterthanen büßen.
216. Was die Zunge redet, muß oft der Hals bezahlen.
217. Was drey wissen erfahren hundert.
218. Was ein Häkchen will werden, krümmt sich bei Zeiten.
219. Was Gott zusammen fügt soll kein Mensch scheiden.
220. Was hängen soll ersäuft nicht.
221. Was man nicht im Kopfe hat, muß man in Beinen haben.
222. Was vom Himmel fällt schadet keinen.
223. Weiser Rath findet selten Statt.
224. Weite Stiche bringen Brod, enge Stiche leiden Noth.

225. Wems Gott giebt, dem giebt ers im Schlafe.
226. Wem nicht zu rathen ist, dem ist auch nicht zu helfen.
227. Wenn der Blinde den Lahmen trägt, so kommen sie alle beyde fort.
228. Wenn der Gast am liebsten ist soll er wandern.
229. Wenn der Scherz am besten ist soll man aufhören.
230. Wenn die Gewalt kommt, geht das Recht auf Krücken.
231. Wenn ein Blinder den andern leitet, fallen sie alle beyde in die Grube.
232. Wenn es am besten schmeckt muß man aufhören.
233. Wenn man die Gerechtigkeit biegen will, so bricht sie.
234. Wenn man die Saite zu hoch spannt reißt sie gern.
235. Wenn man selbst geht, so betrügt einen der Bothe nicht.
236. Wenn man vom Wolfe redet siehet er über die Hecke.
237. Wenn zwey Böcke sich mit einander stoßen, so liest der dritte die Wolle auf.
238. Wer am Wege baut hat viel Meister.

239. Wer auf eines andern Schüssel wartet, hat oft eine schlechte Mahlzeit.
240. Wer auf großer Herren Gunst bauet verliert seine Freiheit.
241. Wer den andern vermag, der steckt ihn im Sack.
242. Wer den andern warnt ist sein Freund.
243. Wer den Schaden hat darf für den Spott nicht sorgen.
244. Wer die Augen nicht aufthut muß den Beutel aufthun.
245. Wer ehrr kömmt mühlt eher.
246. Wer Eier haben will, muß der Hühner Gackern leiden.
247. Wer eine Gelegenheit hat soll auf die andere nicht warten.
248. Wer einen andern jagt wird so müde als den er jagt.
249. Wer einen treuen Diener hat, hat einen Schatz im Hause.
250. Wer einem was geben will, soll nicht erst fragen ob ers haben will.
251. Wer Feuer im Munde hat speyet Flammen.
252. Wer gern tanzt, dem ist leicht gepfiffen.
253. Wer hoch steigt, den sieht man weit.
254. Wer immer fortrutscht wird nirgends nicht warm.

255. Wer in allen Gassen wohnt, wohnt übel.
256. Wer lange wählt bekommt das schlimmste.
257. Wer mit Zank ausgeht kommt mit Stössen nach Hause.
258. Wer nicht arbeiten will soll auch nicht essen.
259. Wer nicht gern giebt findet leicht eine Ursache zu weigern.
260. Wer nicht mitmacht wird ausgelacht.
261. Wer nichts hat kann nichts geben.
262. Wer Ordnung und Gesetz macht soll sie zuerst halten.
263. Wer Schläge bekommt zahlt die Zeche.
264. Wer seinen Hund hängen will findet leicht einen Strick.
265. Wer seinen Sachen gram ist verborge sie.
266. Wer seine Schulden bezahlt verbessert seine Güter.
267. Wer selber fleucht ist leicht zu jagen.
268. Wer sich in Gefahr begiebt kommt drinne um.
269. Wer sich zum Schaf macht, den frißt der Wolf.
270. Wer über sich haut, dem fallen die Späne in die Augen.

271. Wer ungebeten zur Arbeit geht muß mit Undank davon gehen.
272. Wer unter den Hunden schläft, der steht ohne Flöhe nicht auf.
273. Wer viel hat kann viel geben.
274. Wer warten kann, dem kommt alles gelegen.
275. Wer wenig redet, hat nicht viel zu verantworten.
276. Wer zur Gewalt schweigt verliert sein Recht.
277. Wer zwey Herren dienen will, dient keinem recht.
278. Wie das Geld so die Waare.
279. Wiederkommen macht, daß man des Scheidens nicht acht.
280. Wie der Mann ist, so bratet man die Wurst.
281. Wie der Wirth, so die Gäste.
282. Wie die Alten sungen, so zwitschern auch die Jungen.
283. Wie man es treibt, so gehts.
284. Wie man fragt wird man berichtet.
285. Wie man sich bettet, so schläft man.
286. Willige Pferde soll man nicht übertreiben.
287. Wo der Wein eingeht, geht die Weisheit aus.

288. Wo die Frau ist lüderlich, geht alles hinter sich.
289. Wo Haut und Haar nichts taugt, wird kein guter Pelz daraus.
290. Wo kein Hehler ist, ist auch kein Stehler.
291. Wo keine Hülfe ist, da ist auch kein Rath.
292. Wo keine Liebe ist, da ist auch keine Treue.
293. Wo sich der liebe Gott eine Kirche baut, baut sich der Teufel eine Kapelle.
294. Wo Tauben sind, da fliegen Tauben zu.
295. Wo Weiber führen das Regiment, da nimmt es selten ein gutes End.
296. Wucher frißt um sich wie der Krebs.
297. Zu viel Weisheit ist Narrheit.
298. Zum Laufen gehört nicht schnell seyn.
299. Zwey Hunde an einem Bein kommen selten überein.
300. Zwey Köpfe lassen sich nicht mit einem Huth bedecken.

Gesundheiten.

1.

Es lebe, was die Welt erhält,
Und uns allen wohlgefällt.

2.

Es lebe, die ich kenne,
Doch aber jetzt nicht nenne.
(Sie wird sich in Gedanken
Schon wissen zu bedanken.)

3.

Daß die Freundschaft mag bestehen,
Soll dies Glas die Runde gehen.

4.

Das Mädchen, das in ihrem Lieben
Behutsam und auch treu geblieben,
Das alles, was erlaubt, ohn Anstand mit gemacht,
Der sey dies volle Glas, und dieser Wunsch gebracht.

5.

Was wir in Gedanken küssen
Und doch jetzt entbehren müssen.

6.

Es lebe das, was uns gefällt,
Was Treue liebt und Freundschaft hält.

7.

Was wir lieben und nicht nennen,
Zärtlich küssen und wohl kennen.

8.

Es lebe wohl und recht vergnügt,
Was mir und dir im Sinne liegt.

9.

Hübscher Mädchen Wohlergehen,
Die bisweilen Scherz verstehen.

10.

Mein Mund ist hier, und hier das Glas,
Erst küsse mich, dann trinke das.

11.

Was stets unsern Sinn vergnügt
Und in unsern Armen liegt.

12.

Wer seinen Nachbar herzlich liebt
Und ihm ein feurigs Küßchen giebt.

13.

Schöne Kinder sollen leben,
Die uns gern ein Küßchen geben.

14.

Lose Augen, keusche Herzen,
Fromme Kinder, die doch scherzen.

15.

Alles, was das Auge kennt
Und der Mund nicht nennt,
Aber doch im Herzen brennt.

16.

Es lebe, der (die) ohn Heucheley
Den Freunden und der Frau getreu.

17.

Nimm dieses Glas von meiner Hand,
Nichts trenne unser Freundschaftsband.

18.

Alles, was nur in der Welt
Unserm Auge wohlgefällt.

19.

Was der Mund verborgen hält
Und das Herz zufrieden stellt.

20.

Es leben die Mädchen, die hübschen und feinen,
Die mit ihrem Liebchen es nicht böse meinen.

21.

Es lebe, was uns einst in unsern Armen lacht,
Und uns die Tage kurz, die Nächte kürzer macht.

22.

Ein Trunk fang an, ein Kuß beschließ,
So wird das Leben doppelt süß.

23.

Die Liebe sey wie unser Wein,
Stark, feurig, angenehm und rein.

24.

Art'ge Mädchen sollen leben,
Die mir gern ein Küßchen geben.

25.

So rein wie dieses Glas, so rein wie dieser Wein
Soll unsre Freundschaft seyn.

26.

Es lebe der König, mein Mädchen und ich,
Der König für alle, mein Mädchen für mich.
Ich aber für beyde,
Dem König zum Dienst, dem Mädchen zur Freude.

27.

Die Schöne lebe hoch, die einst in finstrer Nacht
Sich matt und schläfrig stellt, und dennoch gerne wacht.

28.

Es lebe, was uns wieder liebt
Und gerne tausend Mäulchen giebt.

29.

Es leben die Mädchen, es lebe der Wein,
So kann ich vergnügt und sorgenlos seyn.

30.

Es lebe, was wir lieben und nicht sagen,
Was wir zu küssen furchtsam wagen,
Was uns wieder günstig ist,
Und entfernt uns nicht vergißt.

31.

Es leben die Freunde, es wachse der Wein
In Frankreich, in Ungarn, in Franken, am
Rhein.

32.

Wer lange leben will, der muß auch lange
trinken,
Beym Trinken müssen Küsse seyn,
Denn ohne Küsse schmeckt kein Wein;
Damit wir nun nicht vor der Zeit ins finstre
Grab hinsinken,
So laßt uns öfters küssen, öfters trinken.

33.

In der Hand ein Glas mit Wein,
Stoße an und stimm mit ein,
Schluck um Schluck, und Kuß um Kuß.
Trauern von uns weichen muß.

34.

Es lebe die Liebe, es lebe der Wein,
Und alle, die sich dabey küssen und freun.

35.

Ich, Du, Er, und Wir, Ihr, Sie,
Es lebe die ganze Compagnie.

36.

Es geh dem ganzen Hause wohl,
Und dem, der dieses trinken soll.

37.

Auf Gesundheit aller Herzen,
Die gern lassen mit sich scherzen.

38.

Siehe, wie in diesem Glase
Dieses Weines Farbe spielt,
Rieche, wie die zarte Nase
Seines Geistes Kräfte fühlt,
Höre, wie im vollen Klange
Dieses Glas das deine grüßt.
Schmecke, schmecke, ja fein lange,
Bis es sanft hinunter fließt.
Fühle dann, wie es entzücket,
Wenn ein Mund den andern drücket.

39.

Es leben alle, die da wissen
Getreu zu lieben, schön zu küssen.

40.

Es lebe, was den Geist entzückt,
Wenn man es recht ans Herze drückt.

41.

Es leben, die auch ohne Wein
Beständig gute Freunde seyn.

42.

Es lebe, was man liebt auf Erden,
Und wünschet auch geliebt zu werden.

43.

Alles, was uns in der Welt
Je länger, je lieber, je besser gefällt.

44.

Was sich vor der Welt verstellt
Und uns werth im Herzen hält.

45.

Wer sich nie heftig freut, nie übermäßig
kränkt,
Und klug bey jedem Glück an seinen Wech-
sel denkt.

46.

Braut und Bräutigam zu Ehren,
Laßt uns froh die Gläser leeren.
Jauchzt und singt in vollen Chören,
Daß ihr Wohl mög' ewig währen.

Anweisung

zu

freundschaftlichen Spielen.

Bayerische
Staatsbibliothek
München

Inhalt.

I. Kartenkünste.
II. Spiele mit Würfeln.
III. Orakelsprüche durch Karten.
IV. Nachsprechespiele.
V. Pfänderspiele.
VI. Spiele mit dem Plumbsack.
VII. Spiele ohne Pfänder und Plumbsack.

I. Mit Karten.

1) L'as qui court.

Es können so viel Personen mit spielen, als wollen. Jede erhält vier Marquen, deren Werth vorhero bestimmt und in einen Pot gesetzt wird. Man nimmt eine vollständige französische Karte, und giebt jedem rechts herum ein Blatt, der Ausgeber giebt sich zuletzt und legt die übrigen Karten neben sich verdeckt hin. Die erste Person neben dem Kartenausgeber fängt nun mit dem Nachbar zur rechten Hand an zu tauschen, wenn er ein niedriges Blatt hat und ein besseres zu erhalten glaubt; wer mit seinem Blatte zufrieden ist, braucht nicht zu tauschen, wird ihm aber der Tausch angeboten, so muß er, er mag noch so ein hohes Blatt haben, denselben eingehen, wenn er keinen König hat. Wer also einen König hat, behält ihn so lange verdeckt, bis ihm sein Nachbar zur linken Hand den Tausch anbie-

tet; worauf derselbe sagt: Respect für Ihro Majestät und sein Blatt auflegt, der Tauschanbieter aber muß sein Blatt behalten, und die dritte Person, oder der, welcher zur rechten neben derjenigen sitzt, welche den König hat, setzt den Tausch mit seinem Nachbar zur rechten fort. Manchmal ist mehr als ein König heraus, oft aber auch gar keiner. Derjenige, der die Karten ausgegeben, darf, wenn der Tausch herum ist, nicht mit seinem Nachbar zur rechten tauschen; sondern er, so wie alle andere, legen ihre Blätter offen hin. Wer das niedrigste Blatt hat, muß eine Marque im Pot setzen, und haben zwey oder mehrere Personen das niedrigste Blatt zugleich, als drey Zweyen oder Vieren, so muß jeder eine Marque im Pot setzen. Wenn der Kartenausgeber das niedrigste Blatt hat, so ist es ihm erlaubt, von denen übrigen verdeckt liegenden noch nicht ausgegebenen Karten das oberste Blatt dafür zu nehmen und aufzuwählen, und alsdann setzt derjenige in Pot, der nach ihm das niedrigste Blatt hat. Oft geschiehet es, daß der Kartenausgeber, wenn er vom Haufen ein anderes Blatt nimmt, noch ein weit niedrigeres bekömmt, als das ist, womit er nicht zufrieden war, welches vielen Spaß

verursacht. Derjenige, bey welchem sich das pique as oder die Spadille befindet, muß zwey Marquen in Pot einsetzen. Die herausgekommenen Karten bleiben auf dem Tische liegen, und die zweyte Person, welche neben dem zur rechten Hand sitzt, der die Karten vorhero ausgegeben hat, giebt nun von neuem die übrigen Karten, ohne zu mengen und abheben zu lassen, herum, und man verfährt dabey eben so, wie vorher. Die Karten werden erst wieder zusammen genommen und melirt, wenn sie alle ausgegeben sind, oder zum Herumgeben nicht mehr zureichen. Wer seine vier Marquen durch das Einsetzen in Pot alle verloren hat, ist tod und spielt nicht mehr mit, bleibt aber am Tische sitzen; giebt ihm der Kartenausgeber nun aus Versehen eine Karte, oder bietet ihm ein anderer eine Karte zum Tausch an, so lebt er wieder und spielt, (nachdem er von demjenigen, durch dessen Versehen er wieder lebendig geworden, eine Marque bekommen hat,) so lange wieder mit, bis er wieder stirbt. Wer eine oder mehrere Marquen übrig behält, wenn die andern solche alle verloren haben, der gewinnt den Pot, jeder erhält aber, wenn dieses Spiel fortgesetzt wird, seine vier Marquen wieder,

und es wird von neuem deren Werth in Pot eingesetzt.

2) La Peur.

Es spielen so viele Personen mit, als wollen, wovon jede ein gleiches Stück Geld einsetzt. Man legt eine vollständige französische Karte verdeckt und etwas auseinander gebreitet, auf einem Haufen auf den Tisch, und einer von der Gesellschaft bestimmt, welches Blatt hervorgezogen werden soll. Jeder ziehet nach der Reihe rechts herum ein Blatt aus dem Haufen und legt es offen vor sich hin. Wer das bestimmte Blatt ziehet, ist todt, verliert seinen Einsatz und spielt nicht weiter mit, bestimmt aber dafür ein anderes beliebiges Blatt, wodurch ein anderer das nächstemal sterben soll, und die herausgezogenen Blätter werden wieder unter die andern im Haufen liegenden gesteckt, oder die ganze Karte wird nach Belieben allemal von neuem gemengt und ausgebreitet hingelegt. Wer zuletzt übrig bleibt, von denen am Ende mit einander zweyen spielenden Personen, der gewinnt das eingesetzte Geld. Wird dieses Spiel fortgesetzt, so wird ein neuer Pot gemacht.

3) Kollowrat.

Mehr als sieben bis acht Personen können nicht füglich mit spielen. Man setzt gleichen Einsatz in einem Pot und legt von einer vollständigen französischen Karte die vier obersten Blätter offen auf den Tisch hin. Ist ein Blatt doppelt unter denselben, als ein As, die 2. oder 3. so steckt man es wieder in das Spiel und legt dafür ein anderes Blatt, das auf den übrigen Karten oben liegt, hin, und so oft als das oberste Blatt wieder mit einer der andern drey liegenden Karten gleich ist, so oft verfährt man eben so, bis alle vier Blätter verschieden sind. Jeder Mitspielende erhält darauf drey Karten, und die übrigen werden bey Seite gelegt. Der erste, der die Hand hat, sieht nun, ob er unter seinen drey Karten ein Blatt hat, das einem oder mehrern zusammen genommen von denen vier auf dem Tische liegenden gleich ist. Der König gilt 13, die Dame 12, der Bube 11, das As und alle übrige Blätter gelten nur so viel, als Augen darauf stehen. Wer nun z. B. einen König hat, und es lägen auf dem Tische 2 Könige, eine Achte, Viere und ein As, oder eine Zehen und eine

Dreye, so nimmt er alle Blätter vom Tische weg, oder so oft und so viele Blätter, als er aus denselben 13 zusammen zählen kann; auch nimmt er mit seinem Blatt die Häufchen den andern Mitspielern weg, bey denen er das nemliche Blatt oben auf ihren Haufen liegen findet, so wie auch diese Häufchen, wo die obersten Blätter von verschiedenen Haufen beym Zusammenrechnen der Augen so viel betragen, als sein Blatt; wenn z. B. bey einem die 8. beym zweyten die 4. und beym dritten das As wäre, und er hätte den König, so nimmt er allen dreyen ihre Häufchen Karten und legt sie vor sich auf einen Haufen, das Blatt aber, womit er alles dieses nimmt, muß er allemal oben auf legen; daher geschieht es oft, daß der Nachbar das zusammengenommene Häuflein sogleich durch ein ähnliches Blatt wieder wegnimmt. Kann einer nichts wegnehmen, so muß er eins von seinen in der Hand habenden Blättern zu denen Anfangs aufgelegten vier Karten auf den Tisch legen; wodurch manchmal eine Karte doppelt und dreyfach dort liegt, welches beim Anfang des Spiels, wie schon gemeldet worden, nicht seyn darf, durch die Nothwendigkeit der hinspielenden Karten aber unvermeidlich ist.

Hat aber einer Blätter in der Hand, die sich weder unter denen Karten auf dem Tische, noch oben auf den Häufchens der andern Spieler befänden, z. B. eine 9, diese aber läge oben auf seinem eigenen Haufen, so braucht er seine in Händen habende 9 nicht auf den Tisch zu legen, sondern er legt solche auf seinen eigenen Haufen auf die 9. Das Wegnehmen oder Hinlegen der Karten geht nach der Vorhand, und keiner darf es eher thun, als bis ihm rechts herum die Reihe trift. Wenn die Karten vom ersten Male herumgeben alle weggespielt sind, so werden die übrigen vom Spiele vertheilt, und sollten, wenn jeder zum zweyten Male eine gleiche Anzahl Blätter erhalten hat, noch einige übrig bleiben, so werden solche auf den Tisch offen hingelegt. Wer den letzten Stich macht, nimmt die Karten, die auf dem Tische liegen, alle an sich, er mag sie mit einem seiner Blätter zusammen zählen können oder nicht; und wer von denen, welche Kartenhaufen, vor sich haben, die meisten Blätter hat, gewinnt den Pot. Es wird nun von neuem eingesetzt und die Karte von neuem gemischt u nd herumgegeben.

4) Das Lotteriespiel.

Es spielen so viele mit, als wollen. Man nimmt zwey vollständige französische Karten, von der einen wird eine gleiche Anzahl Blätter an die Gesellschaft rechts herum vertheilt, und wenn einige Blätter übrig bleiben, so kann sie um den bestimmten Preiß, den man für jedes Blatt festsetzt, jeder nach Belieben kaufen. So viel einer Blätter hat, so viel muß er in Pot setzen, wenn einer also vier und mehrere Blätter hat, und der Preis wäre für jedes auf 1 gr. bestimmt, so viele Groschen setzt er ein. Jeder legt seine Blätter vor sich hin. Darauf läßt man aus dem andern vollständigen Spiele vier oder fünf Blätter ziehen, legt sie verdeckt neben einander auf den Tisch und setzt das eingelegte Geld darauf, welches man also vertheilt, daß das eine Blatt das große Loos ist, und die andern kleinere Gewinnste werden, doch so, daß immer ein Gewinnst größer als der andere ist. Die übrigen Karten, wovon die zum Loosen gezogene Blätter genommen sind, nimmt nun jemand von der Gesellschaft verdeckt in die Hand, wählt ein Blatt nach dem andern auf, ruft es laut ab und

legt es auf den Tisch. Wer das abgerufene Blatt nun unter den seinigen hat, muß es neben dem abgerufenen hinlegen. Wenn nun noch einige wenige Blätter zum Abrufen in der Hand übrig sind, so haben diejenigen, welche ihre Karten alle verloren haben, und also an keinem Gewinnste Antheil zu hoffen haben, die Erlaubniß, von andern, welche noch Blätter haben, eins oder mehrere zu kaufen; und jene haben das Recht, den Verkauf eben sowohl abzuschlagen, als auch für ihre Karten zu fordern, wie viel sie wollen. Sind die Karten bis auf die auf dem Tische verdeckt liegenden, worauf die Gewinnste stehen, abgerufen, so wählen diejenigen, bey welchen sich eben dieselben von dem andern Spiele befinden, ihre Karten auf und nehmen das Geld, das als Gewinnst auf eben derselben Karte stehet, zu sich; alsdann wird ein neuer Pot gemacht und von neuem Karte gegeben. Es kann sich also treffen, daß eine Person mehr als einen Gewinnst zugleich erhält, wenn sie mehr als eine von denen auf dem Tische liegenden Gewinnstkarten unter ihren Blättern hat.

5) Der gelbe Zwerg.

Es spielen so viele mit als wollen. Man nimmt aus einer französischen Karte die Carreau Sieben, welche der gelbe Zwerg genennt wird. Ueber diese Carreau 7 legt man einen Coeur König und eine Treff Dame, unter die 7 aber einen Pique Buben und eine Treff zwey. Jeder Mitspieler setzt auf die 7 fünf Marquen, auf den König viere, auf die Dame dreye, auf den Buben zwey und auf die 2 eine Marque, oder so viel Geld, als der Werth einer Marque bestimmt worden ist.

Nun wird eine vollständige französische Karte herumgegeben; jeder bekömmt eine gleiche Anzahl Blätter, doch müssen allemal die zuletzt übrig bleibenden vier bis acht Karten verdeckt auf den Tisch bey Seite gelegt werden, welche nicht vertheilt werden. Der erste, welcher die Hand hat, spielt nun, wenn er keine von denen fünf besetzten Karten hat, so aus, wie er denkt, die meisten Blätter los zu werden, weil am Ende des Spiels für jedes 1 Marque bezahlt werden muß. Der Gang dieses Spiels ist folgender: Spielt einer das As als das niedrigste Blatt, oder eine andere geringe Karte aus,

als 5, 6, so muß jeder, der die darauf folgenden Blätter dieser Farbe hat, nachspielen. Kommt nun in dieser Folge eines der besetzten 5 Karten heraus, so ziehet der, welcher es ausspielt, den darauf stehenden Gewinnst. Befindet sich ein Blatt, das in die Folge der ausgespielten Farbe gehört, nicht unter den ausgetheilten Karten, so liegt es unter denen bey Seite gelegten vier bis acht Blättern, und alsdann spielt derjenige, welcher das letzte Blatt ausgespielt hat, eine andere beliebige Farbe wieder an. Wenn also einer die Carreau 4 ausgespielt hätte und die 5 läge unter denen acht verdeckten Karten, so spielt der, welcher die Carreau 6 hat, nicht weiter, sondern der erste spielt eine andere Farbe an. Hat aber der erste, der die 4 ausspielt, die 6 selbst, so spielt er solche fort. Wenn also einer die Treff Dame hätte und auch Treff 7, 8, 9, und er wollte, um mehrere Blätter los zu werden, die 7, 8, 9 eher ausspielen, in Meynung, es werde ein andrer schon den Treff Buben haben, so kann er sich in seiner Hoffnung sehr betrügen, weil, im Fall der Bube verdeckt läge, der, welcher die Treff 10 hinspielte, eine andere Farbe anspielt und der erste dadurch am Ende des

Spiels seine Treff Dame nicht nur in der Hand behalten und den darauf stehenden Gewinnst nicht nur nicht ziehen könnte, sondern auch das daranf stehende Geld bezahlen und darzu setzen müßte. Sobald einer seine Karten alle ausgespielt hat, so ist das Spiel geendigt, und so viel als da einer Blätter in der Hand hat, so viel muß er Marquen bezahlen, also für jedes eine; wenn aber eine von denen besetzten Karten darunter ist, die er nicht hat ziehen können, so muß er für dasselbe so viel setzen, als darauf steht. Das Geld aber, welches für die andern in der Hand übrig gebliebenen Karten mit einer Marque bezahlt wird, erhält der, welcher das Spiel gewonnen hat. Die Feinheit dieses Spiels bestehet hauptsächlich darinnen, daß man also auszuspielen weiß, daß die besetzten Karten nicht heraus kommen; es ist dahero sehr zu rathen, daß, wenn einer am Ausspielen ist, und eine von denen fünf besetzten Karten in Händen hat, dieses Blatt lieber gleich ausspielt und das darauf stehende Geld ziehet, als daß er erst Plane macht, noch mehrere Blätter los zu werden, die er am Ende doch nur mit einer Marque bezahlt, und hingegen eine in Händen übrig gebliebene Gewinnstkarte mit 20 bis 30 und

mehr Marquen besetzen muß. Demnach ist es möglich, daß eine oder mehrere der fünf Gewinnstkarten, wenn sie bey etlichen Spielen durch Zufall in Händen bleiben, oder in denen acht verdeckt weggelegten Blättern sich befinden, vier bis sechsfach besetzt seyn können. Noch ist zu sagen, daß bey jedem neuen Anfang des Spiels diese fünf Gewinnstkarten wie beym erstenmale von neuem besetzt werden müssen, es mag darauf stehen, so viel als will: und alles darauf stehende Geld ziehet alsdann der, welcher im nächsten Spiele diese Karte unter seinen Blättern hat.

6) Das Amtmannsspiel.

Man spielt es mit einer deutschen Karte, wovon ein Tauß, ein Ober und Unter, eine Sieben und ein König genommen und noch so viele andere Blätter als Personen mitspielen, hinzugethan werden, als 8, 9, 10. Ist die Gesellschaft stark, so können alle Blätter bis auf das Tauß, den Ober und Unter, doppelt oder auch eine französische Karte und die 2, 3, 4, ꝛc. genommen werden, wo also das Pique As das Tauß,

die Dame den Ober und der Valet den Unter vorstellt. Diese drey Blätter können sich nur einmal in der Gesellschaft befinden, und werden mit denen übrigen Karten, so viel als deren für die Anzahl der Mitspieler nöthig sind, vertheilt, so, daß jeder nur ein Blatt bekömmt. Wer das Tauß, den Ober und Unter hat, legt es offen auf den Tisch. Das Tauß oder das Pique As stellt den Amtmann vor; der Ober ist der Bauer oder der Ankläger, und der Unter der Büttel, welcher den schon auf dem Tische bereit liegenden Plumbsack zu sich nimmt. Die Sieben aber ist der Dieb, welcher sein Blatt so wie alle andere Personen ihre Blätter verdeckt auf dem Tische liegen lassen. Der Bauer sagt darauf zum Amtmann in einer beliebigen bäurischen Art: „Herr Amtmann, „ich klage.“ „A. weswegen denn?“ „Es „ist mir eine Kuh oder das und das gestoh„len worden und ich bitte mir ihren Büttel „aus, um den Dieb zu entdecken.“ Der Amtmann erwiedert darauf: „meynt ihr, „daß unter meiner Gemeine Spitzbuben „sind? ich will euch euren Willen erfüllen, „nehmt meinen Büttel mit, nur nehmt euch „in acht, daß ihr nicht vor Königs Thüre „kommt.“ Der Bauer heißt alsdenn den

Büttel bey einem in der Gesellschaft anklopfen, wo er die sieben vermuthet. Der Büttel nimmt den Plumbsack, schlägt damit auf den Tisch und sagt: Holla! Plumsack, und spricht zu dem, welchen der Bauer vor den Dieb hält, man habe ihn des Diebstahls beschuldigt, er solle sein Blatt herweisen, um zu wissen, ob er der Dieb sey oder nicht. Hat er nun die 7, so dictirt ihm der Amtmann nach Belieben so viel Streiche mit dem Plumbsack als er will; hat aber derjenige, den der Bauer vor den Dieb hält, die Sieben nicht, sondern den König, so läßt derselbe den Bauer ebenfalls nach Belieben strafen, bey den übrigen aber erhält der Bauer so viel Strafe, als Augen auf dem Blatte stehen und sagt: „ich bin um 5, 6, 8, 9, oder 10 zu Hause gewesen.“ Wird diejenige Person, welche die Sieben hat, zuletzt aufgefordert, das Blatt herzuweisen, so ist sie von der Strafe frey, und die Blätter werden vom neuen herumgegeben. Der Büttel muß bey der Uebernahme des Plumbsackes, bey der Aufforderung, und beym Anfange sowohl als nach geendigter Strafe, die er jedem giebt, allemal mit dem Plumbsacke auf den Tisch schlagen und sagen: Holla

Plumbsack. Kann derjenige, welcher Streiche bekommt, den Plumbsack fangen, so nimmt er denselben, schlägt ebenfalls damit auf den Tisch mit den vorhergehenden Worten und giebt dem Büttel so viel Streiche wieder, als er empfangen hat, und sagt wieder diese Worte. Der Büttel sagt beym Wiedernehmen des Plumbsacks ebenfalls diese Worte wieder, zählt aber in den Streichen fort, wo er vorher aufgehört hat. So oft der Bestrafte nur den Plumbsack fangen kann, so oft thut er es auf eben diese Art. Der Büttel behält nach jedem geendeten Spiele so lange den Plumbsack an sich, bis beym neuen Kartenherumgeben ein neuer Büttel da ist, dem er den Plumbsack mit eben der Art und mit eben den vorhergehenden Worten übergiebt; versieht er es, so erhält er vom neuen Büttel einige Streiche dafür zur Strafe.

II. Mit Würfeln.

---

1) König und Nachbar.

Es spielen so viel mit, als wollen. Jeder bekömmt vier Marquen, deren Werth bestimmt und in einen Pot gesetzt wird, und zu diesem Spiel selbst gehört ein Becher mit zwey Würfeln. Einer aus der Gesellschaft bestimmt, was für Zahlen geworfen werden müssen. Z. B. er sagte, 6 soll für den König und 1 für den Nachbar. Darauf wird links herum in der Gesellschaft allemal einmal geworfen; wer nun 6 und 1 wirft, muß eine Marque in Pot und eine an seinen Nachbar zur linken Hand geben; wer nur eins von diesen zwey bestimmten Zahlen wirft, giebt auch nur eine Marque nach vorgeschriebener Art; wirft einer zwey 6, so setzt einer zwey Marquen in Pot, und wirft er zwey 1, so muß er seinem Nachbar zur linken zwey Marquen geben, wer aber keine von denen beyden bestimmten Zahlen wirft, bezahlt gar nichts, und der Nächstfolgende wirft. Wer seine vier Marquen verloren hat, spielt nicht mehr mit, wirft aber sein

Vorgänger die Zahl, die zum Vortheil des Nachbars bestimmt ist, so erhält er wieder eine Marque, und er spielt wieder mit; daher geschieht es oft, daß einer, ob er gleich mehr als einmal gestorben war, am Ende doch noch den Pot gewinnt. Wer eine oder mehrere Marquen übrig hat, wenn alle andere in der Gesellschaft keine mehr haben, der hat den Pot gewonnen; er nimmt aber nur das Geld heraus, und die darinn stehenden Marquen giebt er der Gesellschaft wieder zurück, weil solche allemal beym Anfange des Spiels bezahlt und in Pot gesetzt werden. Wer den Pot gewonnen hat, bestimmt nun, wenn von neuem eingesetzt ist, zwey andere Zahlen zum Vortheil des Königs und Nachbars und fängt auch zuerst wieder an zu werfen. Noch ist anzumerken, daß derjenige, welcher beyde bestimmte Zahlen wirft und nur eine Marque hat, solche in Pot für den König setzen muß und nicht seinem Nachbar geben darf; und würfe er eine der bestimmten Zahlen doppelt, und hätte nur eine Marque, so giebt er was er hat und borgt nicht erst von den andern eine Marque.

Andere lassen auch denjenigen den Pot gewinnen, der zuerst seine vier Marquen alle

verloren hat, da aber dadurch jedes Spiel zu geschwind alle wird, und zu nachtheilig für die übrigen seyn würde, so ist die erstere oben erklärte Art besser.

2) Das Pachten.

Zu diesem Spiele gehören sechs sogenannte Schimmel, oder sechs kleine Würfelchen, wo bey jeden nur eine Seite ein Auge hat, als einer 1, der andere 2 ꝛc. alle andre fünf Seiten sind weiß. Wer mit solchen sechs Würfeln nun aus einem Becher also wirft, daß auf keinen oben ein Auge zu sehen ist, der hat einen Schimmel geworfen; sobald aber von einem einigen dieser sechs Würfel die Seite mit den Augen zu sehen ist, es sey 1, 2, ꝛc. so heißt es kein Schimmel, sondern so viele Augen als oben zu sehen sind, werden gerechnet und an den Werfer vergütet.

Wenn eine Gesellschaft durch dieses Spiel sich die Zeit vertreiben will, so wird zuerst der Pacht ausgeboten, und wer am meisten Marquen oder Geld dafür bietet, heißt Pachter dieses Spiels. Endigt sich dasselbe zu seinem Nachtheil, so muß er an denjeni-

gen, durch den es geendigt worden ist, das Pachtquantum, das er geboten hat, bezahlen. Jeder erhält 20 bis 24 Marquen, wovon ein gleicher Werth bestimmt wird, und auf den Tisch werden 2 leere Pots gesetzt, welche der Pachter, der eincassirt und auszahlt, vor sich stellt. In dem einen werden die Marquen gesetzt, die jeder geben muß, wer einen Schimmel wirft, und in den andern setzt jeder sechs Marquen. Derjenige, welcher das Spiel gepachtet hat, fängt zuerst an zu würfeln, und dann geht es in der Reihe rechts herum fort, wo allemal jeder nur einmal wirft. Wer einen Schimmel wirft, der setzt, der Pachter sowohl als jeder andere, eine Marque in den für die Schimmel bestimmten Pot. So viele Augen aber als einer wirft, so viele Marquen erhält er vom Pachter aus dem andern Pot. Wenn die eingesetzten Marquen bald alle sind, und es wirft einer mehr Augen als noch Marquen stehen, so muß er so viel hinzusetzen, als an der Summe der geworfenen Zahl fehlt; z. E. es ständen noch 5 Marquen und er würfe 13 Augen, so setzt er 8 zu, hat er nicht mehr so viele Marquen, so borgt er solche von einem andern, der welche ablassen kann, die er ihm, wenn er sie nicht in

natura wieder erstatten kann, am Ende vergüten muß. Jeder wirft in der Reihe bis zum Ende des Spiels mit, wenn er auch gleich keine Marquen hat, denn sobald er Augen trift, erhält er neue aus dem Pot, und muß er entweder mehr zusetzen oder eine Marque für einen geworfenen Schimmel geben, so borgt er welche, wie schon gemeldet worden. Wer just so viel wirft, als Marquen noch im Pot stehen, der bekommt solche nebst dem Pachtgelde; der Pachter aber nimmt das Schimmelgeld an sich, und reicht solches zum Pachtquantum nicht zu, so muß er das fehlende vergüten. So viel als jedem nun an der bestimmten Anzahl Marquen fehlen, so viele muß einer dem andern mit dem ausgemachten Werthe vergüten. Dennoch kann der Pachter, wenn er das Spiel nicht selbst endigt, durch den glücklichen Wurf, nemlich, daß er so viel wirft, als noch im Pot Marquen stehen, bey seinem Pacht sehr verlieren, und im Gegentheil viel gewinnen. Jeder erhält nach der Bezahlung seine Anzahl Marquen wieder und der Pacht wird von neuem ausgeboten.

III. Orakel durch Karten.*)

Caro.

Aß. Sie verbinden nicht allein mit nützlichen Wissenschaften guten Geschmack, sondern auch einen edlen Charakter.

König. Ganz unerwartet wird Sie ein lieber Gast überraschen, und ungeachtet Sie darauf nicht vorbereitet sind, so setzt Sie diese Ueberraschung in keine Verlegenheit. Sie könnten wegen dieser guten Eigenschaft, und der Entfernung von übertriebener Umständlichkeit andern zum Muster dienen.

Dame. Sie bekommen manchen guten Heirathsantrag, worunter auch eine junge Wittwe (junger Wittwer) begriffen, wenn Sie für diese (diesen) jetzt auch nichts mehr, als für alle andere empfinden: so

*) Die mit einem Sternchen bezeichneten Orakelsprüche sind für verheirathete Personen.

wird es ohngeachtet ihrer Abneigung Ihnen doch mit letzterer (letzteren) mehr Zufriedenheit geben.

* Wohlstand, innige Liebe ihrer Gattin (Gatten,) von deren Genusse und Dauer Sie täglich neue Proben erhalten, macht Ihnen dieses Erdenleben zum Paradies. Dieses Glück würde ganz vollkommen seyn, wenn sich zu dieser Harmonie ihrer Geschwister vergesellschaftete.

Bube. Derjenige (diejenige,) welchem (welcher) Sie ihr ganz vorzüglich Wohlwollen schenken, hat die gröste Aehnlichkeit in Absicht seiner (ihrer) Bildung mit einem (einer) lieben, abwesenden Person, welche immer noch sich ihres besten Andenkens zu erfreuen hat.

Sieben. Seinen Kindern giebt er es schlafend. Diese Gleichnisrede wird bey Ihnen auch Statt finden, indem Sie bey aller Ihrer Sorglosigkeit in verschiedenen Sachen Glück haben werden, wo ein Anderer kaum durch anhaltenden Fleis darzu gelangen wird.

Sechse. Sie werden einen Brief erhalten, der wegen seines angenehmen und launigen Inhalts die Ursache eines vergnügten Abends seyn wird.

Fünfe. Sie haben oft großen Antrieb, Projecte zu entwerfen, doch die wenigsten glücken Ihnen, und viele derselben entstehen nicht aus den besten Absichten, auch sind solche immer mit merklichem Schaden anderer verbunden, doch so bald Ihr moralischer Charakter durch eine fromme Betschwester (Nachbildung ihrer vollkommenern Gattin) wird verbessert worden seyn, werden ihre Tage gute und vollkommene Handlungen bezeichnen.

Viere. Sie lieben den Witz anderer, aber durch zu unrechter Zeit angebrachte Nachahmung machen Sie sich oft die grösten Feinde.

Drey. Sie besitzen die Geschicklichkeit, einen angenehmen Brief zu schreiben, ein artiges Mädchen, die Gelegenheit hatte, deren einige zu lesen, wünschte recht sehr den Zeitpunkt, wo eine Correspondenz wechselseitig mit Ihnen sich anfangen möchte.

Zwey. Sie sind ein kleiner Haberecht, alles soll und muß so seyn wie Sie wünschen, aber glauben Sie nur, daß Sie dadurch erstens gegen die guten Sitten sündigen, und zweytens sich im geselligen Leben höchst unangenehm machen. Besserung! — die ist Ihnen nöthig.

Treffle.

Aß. Sie sollen nach dem Willen einer sanften Freundin zu ihrem künftigen Geburtstage ein recht artiges und nützliches Geschenk bekommen. Vorher wünscht sie aber Gelegenheit zu finden, das bey Ihnen unbemerkt wahrzunehmen, was Ihnen am meisten Vergnügen verursachen könnte.

König. Es stehet Ihnen ein besonderer Vorfall, bey denen, so die Consistorialfarbe tragen, bevor; vielleicht, daß Sie durch einen dieser Männer ihr Glück machen.

* Sie leben nicht unangenehm, aber doch auch nicht so, wie Sie es vom Schicksal wünschen. Ein zu großer Grad von Eifersucht und üble Deutung jedes kleinen Zufalls bey ihrem (ihrer) Geliebten, wovon Sie nicht allemal die Ursache wissen können, sind Unterbrechungen froher Tage.

Dame. Sobald man Sie an ihrem Pulte überrascht, so wollen einige scharfsichtige Leute bemerkt haben, daß Sie dadurch in nicht geringe Verlegenheit gesetzt werden. Auch erhalten Sie zuweilen Billets durch alte Matronen.

Bube. Der frohen Tage, die Sie noch mit ihrer Freundin (Freund) zu verleben haben, sind wenige an der Zahl, bald erfolgt die unangenehme Trennung, die Ihnen anfänglich viel trübe Stunden machen wird. Der nahe Frühling (Herbst) wird aber Beruhigung und Ersatz für Sie haben.

Sieben. Ihr munteres Temperament macht, daß Sie allenthalben mit Wohlgefallen aufgenommen werden, nur die Nachahmung der Schmetterlinge müssem Sie vergessen, wenn Sie ihrer Freundin (Freunden) mehr gefallen wollen.

Sechse. Sie sind in den Zeichen des Mondes gebohren, die Gunst der Fürsten, Grafen und aller Edlen werden Sie besitzen, und ihr Wirkungskreis wird dadurch für ihren Nebenmenschen von gutem Erfolg seyn. Auch bekommen Sie viel Vermögen, wovon Sie edle Stiftungen gründen.

Fünfe. So wirthlich und eingeschränkt Sie auch leben, so wird doch durch den entgegengesetzten Charakter ihres Männchens (Weibchens) ihre Nachkommenschaft die Berechnung ihres Erbtheils leicht zu finden haben.

Viere. Sie müssen im Zeichen des Merkur gebohren seyn, denn Flüchtigkeit

und unstetes Wesen ist von Ihnen unzertrennlich, die Arbeitsamkeit anderer bringt Ihnen Vortheil und Glücksgüter. Nicht so wird es Ihnen in dem Glück der Liebe. Kummer, Untreue und die liebe Eifersucht werden Ihnen ersteres ungemein verbittern.

Drey. Ihren Charakter bezeichnet Aufrichtigkeit, Muth und Wahrheitsliebe, ihr Vaterland ist aber in Rücksicht ihres guten Fortkommens undankbar gegen Sie. Das Ausland verspricht Ihnen Ehre und Belohnung ihres guten Herzens.

Zwey. Liebe zur Tugend macht Ihnen alle übrige gute Eigenschaften zu Theil, und alle Herzen, die gleich gut, gleich edles Bestreben haben, sind Ihnen hold. Der Abend Ihres Lebens wird spät und froh sinken.

Coeur.

Aß. So unbeständig als die Tage, die vor dem kommenden Frühjahr schwinden, so ungetreu ist Ihnen ihr jetziges Glück und Freude, doch die Mitte Ihrer Lebenstage hebt mit desto vollkommenern und ununterbrochenem Glücke an; doch haben Sie noch die Kunst, es sicher zu erhalten, zu erlernen.

König. Die Neigung, welche Sie für *** empfinden, wird zwar im Anfange mit scheinbarer Kälte erwiedert werden, doch dies ist nichts als eine kleine Prüfung ihrer Beständigkeit; wenn Sie dieser mit Muth entgegen kommen, so ist innige Gegenliebe ihr sicherer Lohn.

* Ganz das vollkommene Ideal der schönsten Phantasie wird sich durch das nächste Kindtauffest bestättigen.

Dame. Ihre Offenherzigkeit und zu gutes Zutrauen gegen alle, die Sie umgeben, ist edel, und ist ein sicheres Kennzeichen Ihres unverdorbenen Herzen, aber oft können Sie, wenn Sie nicht einige Vorsicht bey Mittheilung ihrer Gedanken beobachten, dadurch sich Verdrüßlichkeit und Schaden zuziehen.

Bube. Das Wort Krieg ist Ihnen bey ihren Handlungen fast zur andern Natur geworden; denn die meisten derselben fangen sich damit an, und endigen sich auch so; allein Sieg! nein, den tragen Sie nur selten und mit Nachdruck davon.

Sieben. Bald ist die Zahl der Sommer verlebt, und Sie werden dann am Ziele ihrer besten Wünsche seyn. Man wird Kränze binden, und Ihnen Rosen streuen.

* Sie wünschen eine Veränderung ihres Orts recht sehr, indem Ihnen der Ton, Geschmack, und einige Familien-Verhältnisse des hiesigen, Ihnen nicht gefallen wollen. Suchen Sie sich aber Mühe zu geben diesen Wunsch zu entfernen; machen Sie sich mit ihrer jetzigen Lage recht bekannt, ich wette, Sie werden bald das Gegentheil wünschen.

Sechse. Ganz das vollkommene Ideal ihrer schönsten Phantasien wird zuverläßig bald durch eine vorhergegangene Ceremonie Ihnen zu eigen werden.

* Ihre schönste Hofnung, mit der Sie sich Tag und Nacht beschäftigen, dürfte bald in Erfüllung gehen, wofern Sie der Gelegenheit wahrnehmen, und nicht durch Unachtsamkeit sich um das Glücke bringen.

Fünfe. O! wie bald haben Sie die gemachten kleinen Versprechen vergessen; wie ist es auch möglich, größere mit Gewißheit von Ihnen zu erwarten.

Viere. Ihr gutes Mädchen (Weibchen, Männchen oder was beliebt) ist Ihnen nicht so hold, als Sie es wohl glauben, daran ist aber die Gelegenheit zum öfteren Tanz und Promenaden schuld.

Drey. Sie haben bisweilen Gedanken des Todes und der Vergänglichkeit, wünschen aus Fülle der Schwärmerey die Annäherung des Freund Hayns. Aber die merklichste Erinnerung seiner Nähe setzt Sie in die gröste Unruhe und Wunsch seiner Entfernung.

Zwey. Kein einziger ihrer künftigen Lebenstage kommt denen an Vergnügen bey, als welche Sie in dem Alter von 12 bis 20 Jahren zu verleben haben (oder hatten.) Mißgeschick scheint dann auf einen Theil derselben zu kommen; aber die Erinnerung der verflossenen streuet Blumen in ihrem Herbste.

Pique.

Aß. Halten Sie sich hübsch marschfertig, Sie müssen auf jeden Fall bald diesen Ort verlassen, zu diesem Ende bringen Sie die nöthigen Sachen in gehörige Ordnung, auch finden Sie sich mit ihrem Johann (Lieschen) die Ihnen manchen schönen Tag, manche frohe Abendstunde zu schaffen wußte, aus billiger Dankbarkeit ab.

König. Sie sind nicht reich, doch ihre guten Talente können, wenn Sie guten

Gebrauch davon machen wollen, eine Quelle von Glück und Wohlstand für Sie ausmachen.

Dame. Ihre Wahl und Ordnung ihrer Kleider im Putz, macht ihrem Geschmacke Ehre, und heischt wünschenswürdige Nachahmer.

Bube. Mancherley üble Angewohnheiten finden sich bey Ihnen, die Einfluß auf ihre Gesundheit haben, als: z. B. viel essen und wenig trinken, viel schlafen und wenig Beschäftigung, die mit Bewegung des Körpers verbunden wäre. Wollen Sie nicht ein Hypochondriakus werden, so verlassen Sie diese Art zu leben.

Sieben. Sie haben jetzt mehr als sonst Gelegenheit in Gesellschaft des andern Geschlechts zu seyn, und ich behaupte fest, ihr Herz wäre einer Entwendung nahe.

* Sie haben Wünsche, die ihrem Liebchen oft Kopfschmerzen und histerische Zufälle erwecken, und diese sind: sobald Sie die unerschöpfliche Epistel von dem was modisch, elegant, bequem und artiger wäre, anstimmen.

* * Sie haben so eine unwiderstehliche Neigung zu einem vollkommenen Weinlager,

IV. Nachsprechespiele.

1) Der Sperber fragt: was machst du Wachtel? Was fragst du Sperber? sagt die Wachtel. Wenn diese Worte recht geschwind gesprochen werden, so sind sie nicht so leicht als sie scheinen. Wer sich verspricht oder lacht, giebt ein Pfand, welches auch bey allen nachfolgenden Nachsprechespielen geschiehet.

2) Es gieng ein Hirsch wohl über den Bach, er brach mir zwey, drey Trippel di Trappel Blumperbeerblätter ab. Das mag wohl ein beredter Mund seyn, der mir die drey Trippel di Trappel Blumperbeerblätter nachsprechen kann.

3) Es kam ein Schiffchen von Wagenburg; es war beladen mit Hierschen Mirschen, Tinten Mierschen, Krispen Kraspen grün; da kam der König von Serin, und fragte, ob Hierschen Mierschen, Tinten Mierschen, Krispen Kraspen grün, Latein wäre?

4) Hier schickt mich die Frau Scheit-Schleisserin her und läßt fragen, ob ihre Scheite geschleißt und geschlissen wären, ihr Mann der Weise sitzt hinterm Hause, und schleißt Scheite und ehe er ein Maul voll gebissen, hat er schon einen ganzen Haufen Scheite geschleißt und geschlissen.

5) Nimm hin das! was ist das? — Es ist der kurze runde bunte Mann, hat kurze runde bunte Hosen an, reitet auf einem kurzen runden bunten Pferde, ritt auf einer kurzen runden bunten Wiese; wo die kurzen runden bunten Kinder saßen; geht weg, ihr kurzen runden bunten Kinder, daß euch mein kurz rund bunt Pferd nicht trete.

6) Nimm hin das, was ist das? Es ist der Schlüssel zu dem pippa Ponsenberg; auf dem pippa Ponsenberg wohnt die pippa Ponsenfrau, hat drey pippa Ponsentöchter, und die drey pippa Ponsentöchter essen pippa Ponsenpeppe aus den pippa Ponsentöpfen, von den pippa Ponsentellern mit den pippa Ponsenlöffeln.

7) Kein klein Kind kann keinen Kirschkern knacken; keine kleine Katze kann keinen Kalbskopf kochen.

8) Hanns hackte Holz, hinter's Herrn Hirtenhäuschen hackte Hanns Holz; Hannchen Hannsens Herzens, hüpfte, hoffte, harrte; hätte Hannchen Hannsen hausen hacken hören; Hannsens Hannchen, Hannsens hübsches Hannchen hätte hausen Hannsen hinters Herrn Hirtenhänschen hacken helfen.

9) Wenn mancher Mann wüßte, wer mancher Mann wäre, gäb mancher Mann manchem Mann manchmal mehr Ehre, weil mancher Mann nicht weiß, wer mancher Mann ist, drum mancher Mann manchen Mann manchmal vergißt.

10) Der Herr der schickt den Jockel aus, er sollt' den Haber schneiden, der Jockel schneidt den Haber nicht, und kam auch nicht nach Hause. Drauf schickt' der Herr den Pudel naus, er sollt' den Jockel beissen, der Pudel beißt den Jockel nicht, der Jockel schneidt den Haber nicht, und kam auch nicht nach Hause. Drauf schickt der Herr den Prügel naus, er sollt' den Pudel prügeln, der Prügel prügelt den Pudel nicht, der Pudel beißt den Jockel nicht, der Jockel schneidt den Haber nicht, und kam auch nicht nach Hause. Drauf schickt der Herr das Feuer

naus, es sollt' den Prügel verbrennen, das Feuer verbrennt den Prügel nicht ꝛc. Drauf schickt der Herr das Wasser naus, es sollt' das Feuer löschen, das Wasser löscht das Feuer nicht ꝛc. Drauf schickt' der Herr den Ochsen naus, er sollt' das Wasser saufen, der Ochse säuft das Wasser nicht, das Wasser löscht das Feuer nicht ꝛc. Drauf schickt' der Herr den Fleischer naus, er sollt den Ochsen schlachten, der Fleischer schlacht' den Ochsen nicht, der Ochse säuft das Wasser nicht ꝛc. Drauf schickt' der Herr den Henker naus, er sollt den Fleischer hängen, der Henker hängt den Fleischer nicht, der Fleischer schlacht den Ochsen nicht ꝛc. Drauf schickt' der Herr den Teufel naus, er sollt' den Henker holen, der Teufel holt den Henker nicht, der Henker hängt den Fleischer nicht, der Fleischer schlacht den Ochsen nicht ꝛc. Es wird bey jedem neuen Zusatze alles vorhergehende allemal bis zum Anfange wiederhohlt.

V. Pfänderspiele.

1) Adam mit seinen Söhnen.

Es stellt sich die Gesellschaft in Zirkel, und indem sie in solchem herumgeht, so singt sie nach willkührlicher Melodie: „Adam hatte „7 Söhne, 7 Söhne hatt' Adam; sie aßen „nicht, sie tranken nicht, sie schmissen ein= „ander in's Angesicht und machten es all' „so:" was nun einer beim Worte so für ein Gestus oder sonst für eine Grimasse macht, wobey der Cirkel stehen bleibt, das machen alle übrige nach, und wer es nicht thut, giebt ein Pfand. Und nach jeder Endigung dieser gesungenen Worte macht jeder nach der Reihe etwas anders vor, das die nachmachen müssen.

2) Die Advokaten.

Es setzt sich die Gesellschaft in Cirkel und einer ist des andern Advokate. Einer der Gesellschaft, der das beste Mundwerk und Einfälle hat, muß bald mit diesem, bald

mit jenem, bald zum Nachtheil dessen oder jenen sprechen, einen mit Namen nennen, und einen andern dazu ansehen und suchen, die Gesellschaft in Strafe zu bringen. Niemand von allen, mit denen er spricht oder von welchen er redet, oder die er ruft, darf antworten oder sich vertheidigen, sondern der ihm bestimmte Advokate muß es thun. Antwortet die Person selbst, oder paßt der Advokat nicht auf, wenn er seinen Clienten vertheidigen soll, so geben beyde ein Pfand. Derjenige, der dies Spiel dirigirt, muß auch seinen Advokaten haben, welcher ihn vertheidigt, wenn er als Direktor des Spiels, von sich selbst nachtheilig spricht; auch ist er zugleich für einen andern Advokate, und muß seinen Clienten sogleich vertheidigen, wenn er selbst von ihm spricht.

3) Das Anwendungsspiel.

Es wählt jemand eine Sache, und fragt jeden nach der Reihe, wozu es gut sey, wer nun etwas nennt, was schon gesagt worden ist, der giebt ein Pfand; z. E. es fragte einer, wozu ist das Stroh gut? Antwort: Häuser zu decken. Strohwische zu machen. In's Bette zu legen. Zum Heckerling. Zur Streue. Weinstöcke zu

verbinden ꝛc. Hat jeder etwas gesagt, so nimmt man eine andere Sache und fragt wieder herum, oder man löst sogleich die Pfänder aus.

4) Die Apotheke.

Jeder in der Gesellschaft wählt sich eine Büchse mit einem Medicamente, das er vorstellen will und 3 Personen bleiben übrig, wovon einer den Kranken, der andere den Apotheker und der dritte den Provisor vorstellt. Der Apotheker muß gut Mundwerk haben und merken, was in seinen Büchsen ist, nennt er oder sein Provisor ein Medicament, das nicht da ist, so giebt jeder ein Pfand, so wie auch jede Person ein Pfand giebt, welche nicht aufsteht oder sich bückt (wie es ausgemacht ist) wenn seine Büchse genennt wird. Wenn der Kranke nun sagt, Herr Apotheker, ich bin krank, verschreiben Sie mir etwas, so muß sich der Apotheker bey Pfandstrafe umdrehen, so wie auch der Provisor, wenn der Apotheker oder der Kranke ihn nennt. Wenn der Apotheker nun sagt, ich will Ihnen ein Recept verschreiben, nehmen Sie z. E. Rhabarber, Manna ꝛc. so muß sich der, welcher die Arzney vorstellt, bey Pfandstrafe umdrehen,

und sagt er: Sie sollen aus allen meinen Büchsen eine Quintessenz bekommen, so müssen sie sich alle umdrehen oder ein Pfand geben. Es können auch welche Papier, Dinte, Feder ꝛc. vorstellen, um das Recept zu schreiben, und die müssen sich alsdenn auch beym Nennen umkehren. Der Apotheker und Provisor stehen und müssen sehr geschäftig seyn, dem Kranken zu helfen. Dieser aber und alle andere sitzen, und letztere stehen nur auf, wenn sie genennt werden. Der Kranke bleibt immer sitzen und bückt sich blos, wenn ihn der Apothecker oder Provisor nennt, und giebt ein Pfand, wenn er es versieht.

5) Das Contrebandspiel.

Man setzt sich im Kreis und jeder nach der Reihe sagt: ich bin ein Kaufmann, und handle mit z. E. Tuche, Manchetten, Spitzen, Strümpfen oder Leinwand ꝛc. Das, womit man handelt, muß man auf eine unvermerkte Art im Sprechen dieser Worte angreifen; vergißt es einer, oder kann einer diesen Vortheil nicht wegbekommen, so sagen die andern, das ist Contreband, und er muß ein Pfand geben.

6) Die drey Thiere.

Jeder wählt sich in der Gesellschaft drey Thiere, eins das im Wasser, eins das in der Luft, und eins das auf der Erde lebt. Es darf aber einerley Thier nicht zweymal gewählt werden von verschiedenen Personen. Einer aus der Gesellschaft hat ein Tuch in der Hand und wirft es zu, wem er will, und sagt dazu, in der Luft, oder im Wasser, und sogleich muß der, welchem das Tuch zugeworfen wird, seines Thieres Namen aus dem Elemente, das gerufen wird, nennen; weiß er es nicht sogleich, so giebt er ein Pfand. Der, welcher das Tuch zugeworfen bekommen hat, wirft es nun mit eben dieser Frage wieder einem andern zu, und so einer dem andern; nennt einer ein Thier, das ein andrer hat, oder das gar nicht in der Gesellschaft ist, so giebt er auch ein Pfand.

7) Das Farbenspiel.

Jede Person wählt sich eine Farbe und alsdenn sagt einer: meine Farbe ist eine hübsche Farbe, aber nicht die garstige braune; wer nun braun hat, muß antworten, (sonst muß er ein Pfand geben) nein:

meine braune Farbe ist eine schöne Farbe, aber nicht die garstige rothe. Wer nicht gleicht antwortet, oder den Namen seiner Farbe vergißt hinzuzusetzen und spricht nur: meine Farbe, und nicht meine braune Farbe, oder läßt das Wort garstig weg, bey des andern seiner Farbe, der giebt ein Pfand.

8) Das Fischerspiel.

Einer aus der Gesellschaft stellt den Fischer vor, und jeder andere wählt sich den Namen eines Fisches. Der Fsicher fängt nun an und spricht: „ich fische, ich fische in „meines Herren Teiche, ich habe die ganze „Nacht gefischt, und habe nichts gefangen, „als" z. E. einen Hecht, Der Fisch, der genennt wird, muß sich nun melden, aufstehen und antworten: „ich dachte es wäre z. E. ein Karpfen oder ein Weißfisch etc. gewesen," und macht so viele Fragen, als er will, die der Fischer beantworten muß, ohne Ja oder Nein zu sagen, und dieser fragt jenen wieder, und also beyde einahder, bis der Fischer einen andern Fisch nennt, und dann gehts wieder eben so. Wer sich nicht gleich meldet oder wer eine Frage vorbringt,

die schon da gewesen ist, oder Ja oder Nein spricht, muß ein Pfand geben.

9) Der Flederwisch.

Man setzet sich um einen Tisch; unter demselben geht ein zusammen geknüpfter Bindfaden rund herum, woran ein Flederwisch hängt. Jeder hält den Faden mit beyden Händen und schiebt ihn durch die Finger immer weiter fort, bis dreymal der Vers gesungen worden: „Flederwischchen, „Flederwischchen, gucke nur nicht über's „Tischchen," sobald dies ausgesungen ist, wird auf einmal stille gehalten, und wer den Flederwisch hat oder dabey lacht, giebt ein Pfand, so wie auch dieser, bey welchem der Faden reißt.

10) Der Fuchsbalg.

Man brennt ein Hölzchen an und giebt es dem Nachbar mit den Worten: „stirbt „der Fuchs, so gilt der Balg, lebt er lang, „so wird er alt, frißt er viel, so wird er „dick, und zuletzt gar ungeschickt. In wessen Hand das Hölzchen nun auslöscht, der muß ein Pfand geben, und das Hölzchen wird wieder angebrannt.

11) Hännschen mein Knecht.

Hierzu gehören folgende Personen: Der Herr, Hännschen mein Knecht, Wie viel, Ein Thaler, Zwey Thaler rc. und so viel als Personen noch mehr sind, so viel mehr sind Thaler. Der Herr ruft nun: Hännschen mein Knecht! hier muß der Knecht antworten: Was beliebt meinem Herrn? sagt ers nicht, so giebt er ein Pfand. Der Herr fragt nun weiter, wie viel gilt z. E. der Haber, Gerste rc. Sogleich muß die Person Nro. 3, die Wie viel vorstellt, fragen: was beliebt meinem Herrn? vergißt sie zu fragen, so giebt sie ein Pfand. Alsdenn fragt der Herr wieder: was gilt der Haber? und da muß Hännschen mein Knecht anfangen, wie viel er gilt, und zwar nach Belieben, so viele Thaler, als in der Gesellschaft vorgestellt werden. Wenn er nun sagt 1 Thaler, 2 oder 3 Thaler, so darf ihm niemand antworten; der Herr aber fängt sich hierauf an zu wundern, und spricht: nur 1 Thaler? nicht 2, 3, 4 oder 5 Thaler? und da muß diejenige Person, welche die Zahl der Thaler vorstellt, die das Getraide gilt, nicht aber die andern, die es nicht gilt, (ob sie schon genennt werden, sonst geben sie ein

Pfand) antworten: was beliebt meinem Herrn? Man darf nicht eher antworten, als bis der Herr die Person nennt, die den genannten Thaler vorstellt, sonst giebt man ein Pfand, welches auch diejenigen geben, welche dem Hännschen mein Knecht antworten.

12) Die Judenschule.

Eine jede Person aus der Gesellschaft nimmt ein anderes Blatt aus einer deutschen oder französischen Karte vor sich, und alsdann fangen alle zusammen, und zwar so geschwinde als möglich, ihre Blätter halb laut, und manchmal auch lauter, herzusagen, was es ist; wer lacht, giebt ein Pfand. Es kann auch jeder anstatt des Kartenblatts ein Buch vor sich nehmen und daraus lesen.

13) Kauf mir meinen Hahn ab.

Die Gesellschaft setzt sich in Cirkel, drauf sagt einer zu seinem Nachbar zur rechten: Kauf mir meinen Hahn ab; der andere fragt wie theuer? und der erste antwortet, 3 Dreyer. Die zweyte Person fragt wieder eben so seinen Nachbar, die Antwort wird aber allemal immer durch einen nach dem

andern vom Nachbar zur linken geholt, bis die Frage zu dem wieder kömmt, der zuerst angefangen hat, der alsdenn wieder die Antwort giebt, die einer wieder dem andern sagt. Ist die erste Frage ganz herum bis zum ersten, so setzt dieser allemal einige Fragen hinzu, und nun fragt jeder wieder seinen Nachbar, da wird aber nicht eher von denen vorhergehenden nach der Reihe zurück gefragt, als bis es an die neue zugesetzte Frage kömmt. Die Fragen und Antworten sind folgende: F. Kauf mir meinen Hahn ab. Wie theuer? A. 3 Dreyer. F. Hat er Federn? A. Federn hat er. F. Ist er fett? A. Fett ist er. F. Ist er veraccißt? A. St!.. F. Er ist doch nicht etwa gar gestohlen. A. Hier pfeift jeder einen einzigen kurzen Ton. Wer falsch fragt, oder die hinzu gesetzte Frage nicht allemal vom Nachbar zur linken einhohlt, und gleich antwortet, oder die Folge der Fragen auf einander vergißt, der muß ein Pfand geben. Wenn recht geschwind gefragt und geantwortet wird, so sieht es sehr spashaft aus, wie ein Kopf nach dem andern, sich rechts und wieder links in der Reihe herum dreht.

14) Das Kaufmannsspiel.

Man setzt sich in Kreis und einer fängt an und sagt: ich bin aus z. E. Amsterdam, ich heiße Adler und handle mit Aalen; jeder muß nun in der Reihe herum auf diese Art 3 Worte auf A sagen, und muß ein Pfand geben, wenn er ein Wort sagt, das schon da war oder sich auf keines besinnen kann. Ist der Buchstabe herum, so fängt der Nachbar zur rechten neben dem, der mit A angefangen hat, 3 Worte in B an, und so fort, bis das Alphabet durch ist.

15) Das Klingelspiel.

Die Gesellschaft setzt in einen Kreis Stühle, und dabey einen Stuhl weniger, als Personen mitspielen, darauf treten sie alle in einem Kreis angefaßt in dem innern Raum vor denen hingesetzten Stühlen, und indem sie in diesem Kreise einigemal herum gehen, so wird in einer beliebigen Melodie nachfolgender Vers gesungen: „Sa, sa, sa, „der Wirth ist nicht zu Hause, wenn er wird „zu Hause kommen, wird er wohl geklingelt „kommen.“ Einer von der Gesellschaft muß nun eine Klingel haben, welcher, wenn die-

ser Vers einigemal gesungen ist, auf einmal klingelt. So bald er geklingelt hat, so wird der Kreis aufgehoben, und jeder sucht auf einem der hingesetzeen Stühle einen Platz zu bekommen, diejenige Person aber, welche keinen Sitz bekömmt, giebt ein Pfand, nimmt die Klingel, und man stellt sich von neuem in Kreis.

16) Mit Gunst Herr Hanns.

Die Gesellschaft setzt sich in einen großen halben Cirkel, vor dessen Mitte sich einer setzt, welcher den Hanns vorstellt. Alsdann fängt jemand an und fragt, „Mit Gunst, „ist mir's erlaubt zu Herr Hannsen zu ge„hen, mit Gunst?“ einer der Gesellschaft antwortet: „mit Gunst 1, 2, 3 oder 4 „Schritte, mit Gunst;“ (man sagt so viele Schritte als man will.) Wenn der Fragende zu Hannsen gekommen ist, so fragt er: „Mit Gunst, ist mir's erlaubt, Herr „Hannsen eine Ehre anzuthun, mit Gunst?“ und ein anderer antwortet wieder: „mit „Gunst, es ist erlaubt, mit Gunst.“ Der Fragende nimmt nun mit Hannsen vor was er wil, z. E. er legt eine von dessen Händen auf seinen Kopf, und die andere läßt er ihn

hoch halten ꝛc. die Figur sey nun, welche sie wolle, die der Fragende macht, so muß Hanns in solcher sitzen oder stehen bleiben. Der Fragende spricht hernach wieder: „mit „Gunst, ist mir's erlaubt, von Herr Hann„sen zu gehen, mit Gunst?“ und nun ant„wortet einer wieder: „mit Gunst, mit 2, „3 oder 4 Schritten, (oder wie viel Schritte „er sagen will) mit Gunst.“ Derjenige, so den Zusatz mit Gunst, beym Fragen und Antworten wegläßt, oder weniger oder mehr Schritte macht, als vorgeschrieben ist, der läßt Hannsen ab, giebt ein Pfand, und muß sich auf Hannsens Platz setzen, wodurch Hanns der erste frey ist. Wenn aber der Fragende nicht fehlt, so geht einer nach dem andern hin, und setzt zu der an Hannsen angebrachten Figur etwas hinzu, oder verändert sie, oder bringt Hannsen wieder in seine natürliche Stellung zurück. Und so lange keiner fehlt, so lange muß Hanns denen Andern ihr Spiel mit sich treiben lassen.

17) Das Kneipen ohne Lachen.

Wer dieses angiebt, befiehlt, daß ein jeder den andern mit zwey Fingern in die

Backen kneipen soll; dann muß einer oder etliche die Finger mit Ruß schwarz gemacht haben, womit einer oder mehrere, auf die es gemünzt ist, schwarz gemacht werden, ohne daß sie es wissen. Wer lacht, giebt ein Pfand. Ein großer Spas ist es, wenn der, auf den es gemünzt ist, seine Finger auch schwarz hat, und den, welcher ihn zum Besten haben will, ohnvermerkt diesen Spas erwiedert.

18) Lirum, Larum ꝛc.

Man setzt sich im Kreis. Einer nimmt einen Schlüssel in die rechte Hand und sagt zu seinem Nachbar zur linken: „Lirum, La„rum, Löffelstiel, wer das nicht kann, der „kann nicht viel; eine Schande ist's, wer's „nicht lernen will." Bey diesen Worten muß er mit dem Schlüssel in Cirkel auf seinen Schoos herumfahren, und alsdann seinen Nachbar zur linken Hand, den Schlüssel mit der linken Hand überreichen, und der Nachbar macht es mit der darauf folgenden dritten Person in der Reihe wieder so. Wer es nicht weiß, der denkt die Hauptsache liegt an dem Herumtreiben des Schlüssels; da dies aber nur Blendwerk ist, und

der Spas darinnen besteht, daß man denselben aus der rechten Hand mit der linken Hand nimmt, oder auch umgekehrt mit der linken seinem Nachbar giebt, und mit der rechten Hand nimmt. Wer es nicht so macht und den Vortheil nicht einsieht, muß ein Pfand geben.

19) à la Mufti.

Man setzt sich in einen Cirkel, und was einer bey Sagung der Worte à la Mufti vormacht, müssen alle die andern nachmacheu, sagt er aber, et comme ça, und es macht einer die Gestus, die er dabey macht, nach, so giebt er ein Pfand, so wie man auch eins geben muß, wen man bey den ersten Worten die vorgemachte Bewegung nicht nachmacht. Es muß aber in diesen zweyerley Worten und in denen Gestus eine geschwinde Abwechslung seyn, um viele in Strafe zu bringen. Wenn z. E. der Vorsprecher bey den Worten à la Mufti die Hände in die Höhe reckt, und sie bey et comme ça wieder niederlegt, so geben alle diese ein Pfand, welche ihre Hände niederlegen, denn sie halten solche so lange in die Höhe, bis

der Vorsprecher bey den Worten à la Mufti solche wieder niederlegt.

20) Der Rechenmeister.

Jede mitspielende Person stellt eine Zahl vor; z. E. wenn 12 Personen mitspielen, so wählt sich jede eine Zahl nach der Reihe, aber 2 Personen wählen sich keine Zahl, wovon der eine der Rechenmeister, der andere der Revisor ist. Hierauf fängt der Rechenmeister an zu sagen: „Auf einem meiner „Bäume, den ich habe daheime, habe ich 2, „3 rc. Blätter (oder er sagt nur eine Nummer, oder wie viel er will) auf dem dritten Blatte war eine Schnecke, die hatte ein „Haus zur Decke; die kroch unter 2, 3 rc. „Zweige, sie wollte sitzen treige; mit ihren „2 Hörnern kroch sie auf 2 Dörnern; und „da kamen behende 2, 3, 4 Hände und nahmen, die Schnecke mit 5 oder 10 (oder wie „viel er sprechen will) Fingern hinweg.“ So oft der Rechenmeister nun eine Zahl ausspricht, so oft muß diejenige Person, welche die genannte Zahl vorstellt, hervortreten und sich neigen. Ist eine zusammengesetzte Zahl, als 100, 50, 820 rc. so müssen die einzelnen Zahlen vortreten und die Zahl formiren,

welche der Rechenmeister genennt hat, z. E. wenn 50 genennt wird, muß die 5 hervortreten und die andere Person, welche die Null vorstellt, muß sich jener zur rechten Hand zur Seite stellen; wird aber eine andere Zahl genennt, so tritt die erste ab, und die neue erscheint. Wenn nun die genannten Zahlen nicht aufpassen und nicht gehörig auf- und abtreten bey Nennung einer neuen Zahl, oder stellen falsch, nemlich, wenn z. E. 15 genennt wird, und die 1 sich rechter Hand anstatt linker Hand zur 5 stellte, welches 51 ist, oder wenn der Rechenmeister eine Zahl nennt, die nicht vorhanden ist, oder die von denen vorhandenen Zahlen nicht formirt werden kann, z. E. es wäre keine 8 vorhanden, und der Rechenmeister nennte 18, 81, 118, 187 oder sonst eine Zahl, wozu die 8 gehören, so muß jede Person ein Pfand geben. Um die vorgehenden Fehler zu entdecken, ist der Revisor bestellt, der aber für jeden Fehler, den er selbst begeht, ebenfalls ein Pfand geben muß. Es ist in diesem Spiele sehr drollig anzusehen, wenn der Rechenmeister geschwind redet und die genannten Zahlen nach ihrer Ordnung auf- und abtreten und sich bücken.

21) Das Ringspiel.

Die Gesellschaft setzt sich in einen Cirkel und einer davon nimmt den Ring zwischen beyde Hände, und geht von Mann zu Mann, welche alle ihre Hände lang aneinander halten müssen, und thut als ob er den Ring jedem zwischen die Hände fallen ließ; der denselben hat, muß sich nicht verrathen. Nun fragt der Ausgeber des Ringes einen nach dem andern, wer den Ring hat, und einer weißt auf diesen oder jenen; und wird derjenige, der den Ring hat, gefragt, so muß er einen andern nennen, in dessen Händen er den Ring zu glauben vorgiebt. Hat der Ausgeber durchgefragt, so zeigt der Besitzer den Ring her und es geben alle diejenigen, welche eine falsche Person genennt haben, ausgenommen der, so den Ring gehalten hatte, ein Pfand; darauf theilt derjenige, welcher den Ring bekommen hat, denselben wieder eben so aus und giebt ihn an wen er will.

22) Das Ringelspiel.

Man setzt sich in einen Cirkel und befestiget an ein Band einen Ring und knüpft

beyde Ende des Bandes zusammen. Jede Person faßt dieses Band an und schiebt es mit den Fingern weiter, und alle singen dabey in beliebiger Melodie und Tempo: „Wer „das Spielchen recht will üben, muß das „Ringelchen von sich schieben; ein jeder „nehme sich in Acht, oder sey auf ein Pfand bedacht.“ Wenn dieser Vers ein- oder etlichemal gesungen ist, so wird am Ende desselben auf einmal stille gehalten, und diejenige Person, bey der sich der Ring befindet, giebt ein Pfand, und es wird von neuem gesungen und das Band fortgeschoben. Da sich nun jeder bemüht, den Ring nicht in seine Hände zu bekommen, so hält mancher an, welches aber nicht seyn darf, sonst muß der, welcher es thut, ein Pfand geben; auch muß Streitigkeiten wegen vorher ausgemacht werden, ob, wenn der Ring am Bande nicht vor, sondern sich zwischen zwey Personen befindet, der zur rechten oder linken Hand vom Ringe angerechnet, ein Pfand geben soll; sonst will keiner eins geben.

23) Das Scheerchen.

Wenn man neben einander im Kreis sitzt, so nimmt einer in die rechte Hand eine

Scheere, und indem er solche mit den Worten: „Ich gebe mein Scheerchen kreuz„weis ꝛc." seinem Nachbar zur linken Hand giebt, so legt er unvermerkt seine Füße kreuzweis übereinander. Wer dieß vergißt oder den Vortheil dabey nicht absieht, giebt ein Pfand.

25) Das silberne Limbolum.

Man sitzt ebenfalls im Kreis und einer nimmt einen Schlüssel, Messer, oder sonst etwas in die rechte Hand, und indem er zu seinem Nachbar zur linken Hand sagt: „nimm hin das, und jener gefragt hat, „was ist das, worauf der erste sagt, es „ist das silberne Limbolum," so nimmt der erste mit der linken Hand das Messer oder den Schlüssel aus seiner rechten und giebt es an seinen Nachbar; wer es auf andere Art thut oder die Art und Weise der Uebergabe nicht spitzig kriegt, der giebt ein Pfand.

25) Die stillen Musikanten.

Jede anwesende Person wählt sich ein Instrument, welches sie spielen will, und dieses spielt eine jede heimlich mit allerhand

Bewegungen, als ob sie das Instrument wirklich spielte; der Cantor aber geht herum und macht allerhand spaßhafte Dinge, z. E. er schlägt den Takt ꝛc. Wenn er nun die Hand in die Höhe hebt, so muß jeder sein Instrument spielen, sobald er aber niederschlägt und die Hand liegen läßt, muß jeder aufhören. Wer lacht, laut spielt, redet oder nicht Achtung giebt, muß ein Pfand geben.

Manche spielen dieses auf eine andere Art, und da heißt es die laute Musik. Wenn sich jeder sein Instrument gewählt hat, so singt einer, der den Cantor vorstellt, in beliebiger Melodie: „ich bin ein Musi„kant, ich bin ein Musikant; ich kann spie„len, ich kann spielen, (der Cantor singt jede Worte vor, und die ganze Gesellschaft „singt nach) z. E. auf meiner Geige, auf „meiner Geige;" der, dessen Instrument genennt wird, imitirt den Ton seines Instruments mit lauter Stimme, z. E. niddel niddel ꝛc. fiddel, mumm mumm ꝛc. die andern singens nach ꝛc. auf meiner Geige oder Flöte ꝛc. so oft nun der Kantor auf einen weißt, so oft muß jeder nach der Reihe, oder wenn er will, auch alle zugleich ihre Instrumente laut spielen, und wer nicht Acht

giebt, ein Pfand geben. Noch poßierlicher klingt es, wenn man wirkliche Instrumente dazu nimmt.

26) Das Sträuschen.

Jeder in der Gesellschaft wählt sich eine Blume oder Kräutchen. Einer davon fängt an und sagt: ich binde für mein Liebchen ein Sträuschen und nehme dazu z. E. eine Rose, ein Veilchen, Vergiß mein nicht ꝛc. der Vortheil ist dabey dieser: man muß die Blume zuerst nennen, welche die Person hat, welcher man das Sträuschen bindet; wer dieß versieht und nicht abmerken kann, oder eine Blume ins Sträuschen bindet, die nicht in der Gesellschaft ist, der muß ein Pfand geben. Es geht das Sträußchenbinden in der Gesellschaft herum, man kann es aber binden für wen man will, ohne die Reihe zu beobachten.

27) Das Täubchensspiel.

Jeder von der Gesellschaft wählt sich eine Art von Getraide oder Sämerey, als Korn, Gerste, Waitzen, Hafer, Erbsen, Linsen ꝛc. oder was er vorstellen will; darauf fängt

einer an und spricht: ich lasse mein Täubchen fliegen in — und setzt eine Art von Getraide hinzu, die in der Gesellschaft vorhanden ist. Der, dessen Getraide, das er vorstellt, nun genennt wird, muß sogleich antworten und sagen: nicht im Hafer, Gerste oder Korn rc. oder was er sonst vorstellt, sondern z. E. in die Linsen. Niemand darf nein sagen, sondern nicht, und jeder, dessen Getraide gerufen wird, muß sogleich ein anderes Getraide nennen, das aber auch in der Gesellschaft vorhanden seyn muß. Wer also nein sagt, oder eine Frucht nennt, die nicht in der Gesellschaft gewählt ist, oder nicht gleich antwortet, der giebt ein Pfand.

28) Vogel flieg auf.

Die Gesellschaft setzt sich an einen Tisch und legt einen Finger von der rechten Hand auf den Tisch. Einer dirigirt das Spiel, und indem er den Finger in die Höhe hebt, sagt er: „Lerche flieg auf," oder Wachtel, Henne, Finke rc. nennt er aber ein vierfüssiges oder ein Thier, das nicht fliegt, und die andern heben die Finger in die Höhe, so muß jeder ein Pfand geben. Der Direktor des Spiels aber hebt, um die andern in

Strafe zu bringen, allemal seine Finger in die Höhe, er mag ein Thier nennen, was er will, und es mag fliegen oder nicht, oder kann auch jedes leblose Ding nennen.

29) Die Wirthschaft zu Jerusalem.

In der Gesellschaft muß einer den Fremden, den Wirth, die Frau Wirthin, die Köchin oder den Koch, die Jungemagd, und den Hausknecht vorstellen; die übrigen wählen sich nach Belieben das, was sie vorstellen wollen; z. E. Stube, Kammer, Licht, Holz, Küche, Braten, Suppe, Caffee, Thee ꝛc. nachdem die Gesellschaft stark ist. Derjenige, der den Fremden vorstellt, steht nun, weil die Gesellschaft im Kreise sitzt, auf und sagt, wo ist der Herr Wirth, oder der Hausknecht oder die Köchin? was giebts zu essen? Diese sagt nun den Küchenzettel her, und wenn das genennt wird, was einer vorstellt, der muß aufstehen und sich herumdrehen. Wenn nun der Fremde oder einer von denen übrigen fünf Personen, als der Wirth, die Köchin ꝛc. eine Speise oder eine Sache aus der Wirthschaft nennt, so muß die Person, die die genannte Sache vorstellt, aufstehen und sich umdrehen; und sobald gesagt wird:

und die ganze Wirthschaft zu Jerusalem, so müssen sie sich alle umdrehen, und wer es versieht und es nicht thut, wenn das genennt wird, was er vorstellt, der muß ein Pfand geben. Der Fremde kann fordern was er will, wenn es auch nicht da ist, wenn aber die übrigen fünf Personen etwas nennen, das nicht da ist, so geben die ein Pfand. Der, welcher den Hausknecht vorstellt, hat immer die meiste Bewegung, weil er aller Augenblicke genennt wird und sich umdrehen muß. Derjenige, welcher den fremden Passagier vorstellt, muß beredt seyn und sich gut merken, was jeder in der Gesellschaft vorstellt, und genau Acht haben, ob sich auch jeder zur rechten Zeit umkehrt.

30) Die Würkungen der Liebe.

Man setzt sich im Kreis und jeder sagt nach der Reihe ein Wort aus dem Buchstaben A, z. E. die Liebe macht aufmerksam, andächtig, Affen oder ängstlich ꝛc. wer ein Wort sagt, das schon da gewesen ist, oder sich auf gar keines besinnen kann, giebt ein Pfand. Ist ein Buchstabe rings herum durch, so fängt der erste, der neben

dem zur rechten Hand sitzt, und der den vorhergehenden Buchstaben angefangen hat, den darauf folgenden Buchstaben an, damit nicht jeder allemal der letzte ist und die Beschwerde hat, länger zu sinnen oder zu merken, welches Wort schon da gewesen ist.

Anweisung Pfänder auszulösen.

Man sitzt im Kreis, und derjenige, der die Pfänder eingesammelt hat, hält, wenn das Spiel geendigt ist, solche verdeckt in einem Tuche, und indem er nach Belieben eins nach dem andern in die Hand nimmt, so fragt er jeden nach der Reihe, bei jedem neuen Pfande nemlich nur einen andern in der Reihe: was soll das Pfand thun, das ich in meiner Hand habe? Was der Befragte nun antwortet, das muß die Person, der das Pfand gehört, thun; wenn vorher das Pfand gewiesen worden ist, und sich der Eigenthümer darzu gemeldet hat; wenn dies geschehen ist, so ziehet der Pfändersammler dasselbe vor, übergiebt es an die Behörde und nimmt ein anderes in die Hand. Man kann nun nachfolgende Abwechslungen sagen: Derjenige, dem das Pfand gehört, das in der Hand anitzt ist, soll

1) Den Bienenkorb machen. Wenn das Pfand einer Dame gehört, so setzt sie sich hin, und alle Herren kommen und tragen Honig in Korb und geben ihr einen Kuß. Gehört das Pfand aber

einem Herrn, so macht er eine Dame zum Bienenkorb, die andern Damen stellen Blumen vor, aus welchen er durch einen Kuß von jeder Honig zieht und in den Bienenkorb durch einen Kuß trägt.

2) Den Bienenschwarm machen. Wenn das Pfand einer Dame gehört, so küssen alle Damen die Herren, und so umgekehrt alle Herren die Damen.

4) Petersilie oder Rübsen säen. Man geht zu einer Person und sagt: ich säe Petersilie; und bey jeder Sylbe, die ausgesprochen ist, küßt man bald den Mund, oder Stirne, oder Augen.

4) Auf dem breiten Steine stehen. Die Person, der das Pfand ist, stellt sich im Kreis der übrigen Gesellschaft und sagt: ich stehe auf dem breiten Stein, wer mich lieb hat, hohl mich heim; es muß nun, wenn ein Herr steht, eine Dame kommen, und so auch gegenseitig, und den Stehenden durch einen Kuß ablösen und sich hinstellen und eben so sagen; es kann so lange einer den andern ablösen, bis sie alle durch

sind, oder man kann es auch bey einem male nach Belieben bewenden lassen.

5) Catholisch beichten. Der, dem das Pfand gehört, kniet mit einer Dame, die er sich selbst aussucht, nieder; und wenn sie knien, so deckt man über beyde ein Tuch oder eine Schürze, unter welcher er Sie oder sie Ihn, nach abgelegter Beichte durch einen Kuß absolvirt.

6) Dreymal weifen und dreymal schnappen. Man stellt sich hin und bittet eine Person vom andern Geschlecht zu ihm zu kommen; nun stellt man sich vor dieselbe, faßt sie bey den Händen, weift solche dreymal hin und her und küßt dreymal.

7) Die Dresdner Brücke vorstellen, oder sonst von einer großen Stadt. Gemeiniglich hebt man diese Auslösung bis zum letzten Pfand auf. Der, dem das Pfand gehört, nimmt eine Dame und stellt sich hin und alle andere stellen sich Paar und Paar über ihn in Colonne wie in einer Anglaise. Das zweyte und folgende Paar heben ange-

faßt die Hände in die Höhe, unter denen das erste Paar weggeht, und bey jedem Paare giebt der Herr der andern Dame, und die Dame dem andern Herrn einen Kuß, und das durchgehende Paar sich selbst einen Kuß. So geht es bey jedem Paare. Sobald das erste Paar unter das dritte Paar kommt, so folgt sogleich auf eben dieselbe Art das zweyte und folgende nach, und sobald diese durch sind, bleibt jedes zu unterst stehen, und rückt nach und nach wieder herauf, bis das erste Paar wieder auf seinen Platz kommt.

8) Erdbeeren pflücken. Ist das Pfand einer Dame, so küßt sie nach der Reihe alle Herren, und ein Herr küßt alle Damen.

9) Die Fenster zählen. Man küßt von einer oder mehrern Personen des andern Geschlechts, beyde Augen.

10) Die fünf Sinne küssen. Man sagt, welcher Person man Mund, Nase, Ohren und Augen küssen soll, und der Kuß selbst ist das Gefühl.

11) Einen Fußfall thun. Man schreibt vor, wem man einen Fußfall

thun soll, wofür man einen Kuß bekommt. Gehört das Pfand einer Dame, so muß der Herr anstatt ihrer es zu thun, so galant seyn.

12) Gevattern bitten. Eine Dame bittet zwey Herren und ein Herr zwey Damen, der bittende macht den dritten Pathen, und wenn er sie gebeten hat, so giebt er jeder einige Küsse. Man kann dies auch nach Belieben ändern und durch mehrere Gevattern verlängern.

13) Hangen und verlangen. Man stellt sich hin und sagt: ich hange und verlange; nun wird gefragt, nach wem denn? der stehende sagt nach dem oder diesem; die verlangte Person lößt die stehende Person durch einen Kuß ab und verlangt wieder eine andere, oder sagt, ich verlange nach meinem Stuhle.

14) Kirschen brechen. Wenn gesagt ist, mit wem es geschehen soll, so geht man zur genannten Person, legt ihr lang einen Faden im Mund und küßt sie.

15) Eine Liebeserklärung an eine Person in der Gesellschaft ma-

chen. Wenn gesagt ist, an wen, so kann solche jeder nach Belieben zärtlich oder komisch einrichten, und am Ende derselben bekömmt man einen Kuß.

16) Seinem Nachbar ein Mäulchen geben. Man bestimmt dabey rechts oder links oder an beyde zugleich.

17) Den Plauischen, oder den Kirchgang zu Jerusalem machen. Die Person, der das Pfand gehört, steht auf und geht rechts in dem Cirkel herum bis auf seinen Platz, und giebt jeder Person des andern Geschlechts einen Kuß. Alle die andern aber stehen, sobald einer den Kuß von ihm empfangen hat, auf, und folgen ihr in der Reihe herum nach, bis jeder an seinen Ort wieder kommt.

18) Polnisch betteln gehen. Eine Dame, der das Pfand gehört, nimmt sich einen Herrn, und so umgekehrt, und gehen nach der Reihe zu jedem, klopfen mit dem Fuße und sagen, wir sind arme Leute und bitten um einen Kuß. Wenn beyde vor einem Herrn stehen, so giebt die Dame erst dem fremden und dann ihrem Herrn einen

Kuß und so umgekehrt, allemal bey jedem in der Reihe.

19) Ein Portrait mahlen. Ist das Pfand einer Dame, so bestimmt man, welchem Herrn sie einige Küsse geben und die Backen streichen soll, gehört es aber einem Herrn, so sagt man, welcher Dame in der Gesellschaft er es thun soll.

20) Rebellion machen. Man läuft durch einander und küßt sich so herzlich als möglich.

21) Eine Reise machen. Eine Dame, der das Pfand gehört, wählt sich einen Herrn, und ein Herr eine Dame zum Reisegefährten, und so gehen beyde in der Reihe herum. Die reisende Dame giebt jedem Herrn und ihrem Begleiter allemal einen Kuß, und der reisende Herr küßt jede Dame und giebt den Kuß seiner Dame allemal wieder, und so geht es in der Reihe herum.

22) Zum Ritter geschlagen werden. Eine Dame erhält von jedem einen beliebigen Schlag und einen Kuß, und ein Herr von jeder andern Dame.

23) Sardellen-Salat machen. Ein Herr macht eine Dame und eine Dame einen Herrn zur Schüssel und weiht ihn durch einen Kuß ein. Die andern Damen oder Herren macht man z. E. zu Sardellen, Citronen, Oehl rc. und was sonst zum Sardellensalat gehört, und sagt, ich nehme Oehl rc. und giebt der Person einen Kuß, und thue es in meine Schüssel, wobey er allemal einen Kuß giebt. Ist man durch, so kann man die andern bitten, den Salat mit verzehren zu helfen, und dann küßt sich alles durcheinander.

24) Schildwacht stehen. Dem das Pfand gehört, stellt sich hin und wählt sich vom andern Geschlechte einen Gefreyten, dem er ins Ohr sagt, wen er vom andern Geschlechte holen soll. Der Gefreyte geht nun zu derselben, stampft mit dem Fuße und sagt, er sollte auf die Wache kommen; diese aufgerufene Person marschirt nun hinter dem Gefreyten her, und wenn er zum Schildwachtstehenden oder zur dortstehenden Person kommt, so giebt er derselben einen Kuß, so wie auch dem Gefreyten, und geht

geht auf seinen Platz. Die neue dortstehende Wache sendet den Gefreyten nun, der es immer bleibt, zu einer andern Person und läßt sie holen; und das geht so fort, bis alle daran gewesen sind.

25) Silhouettiren oder einen Schattenriß machen. Die Person, welcher das Pfand gehört, geht nach Belieben zu einer Person des andern Geschlechts und küßt ihr Stirne, Augen, Nase, Mund und Kinn, als den Umriß des Gesichts.

26) Das spanische Kreuz drücken. Es wird eine Person des gegenseitigen Geschlechts genannt, welcher man das Kreuz drücken soll, und diese Person küßt man auf den Mund, die Nase und das Kinn, auf beyde Wangen, die Stirne.

27) Speck schneiden. Derjenige, dem das Pfand gehört, muß sich in die Mitte des gesellschaftlichen Cirkels stellen, und sagen: ich stehe hier und schneide Speck, wer mich lieb hat, hohl mich weg; wer ihn nun durch einen Kuß abgelößt hat, bleibt wieder stehen und sagt eben dasselbe oder er geht auf seinen Sitz zurück.

Wenn das Pfand einem Herrn gehört, so setzt man ihn nicht in die Verlegenheit, sein Pfand auf diese Art einzulösen, denn auf die Frage, „wer mich „lieb hat, hohl mich weg" kommt nicht gern eine Dame, da hingegen, wenn es eine Dame sagt, oft mehr als ein Herr zugleich sie weghohlen will.

28) Statüe stehen. Wenn die Person dortsteht, welche solche stehen soll, so gehet einer nach dem andern zu ihr, und macht etwas mit ihrem Körper; z. E. man läßt sie auf einem Beine stehen; seine Nase anfassen; den andern Arm in die Höhe heben 2c. andere befreyen ihn wieder von einer schweren Stellung, und wer dies thut, den küßt die als Statüe stehende Person zur Dankbarkeit. Es kann jeder wer will, etwas mit der Statüe stehenden Person vornehmen oder nicht.

29) Sträuschen binden. Man macht eine Dame, und ist das Pfand einer Dame, einen Herrn zum Strauß, und giebt einen Kuß. Jeden andern Herrn oder Dame, im gegenseitigen Falle macht man zu einer andern Blume,

und indem man sagt: ich pflücke mir ein Veilchen ꝛc. so küßt er diese Person, die er zum Veilchen macht, und binde es in mein Sträuschen, so geht man bey jeder Blume zu der Person, die den Straus vorstellt und giebt ihr allemal einen Kuß.

30) Veilchen suchen. Man küßt jede Person des andern Geschlechts in der Reihe herum.

31) Den verliebten Jesuiten machen. Man wählt vom andern Geschlechte eine Person, und beyde knien so, daß sie einander den Rücken zukehren, und küssen einander in dieser Stellung, indem sie mit Mühe ihre Köpfe herumwenden.

32) Versinken. Der, dem das Pfand gehört, tritt hin und sagt: ich versinke, oder ich bin in Brunnen gefallen. Die andere Frage, wie tief? A. so und so viele Ellen. F. Wer soll sie heraus hohlen? A. der oder diese. Die aufgerufene Person des andern Geschlechts kommt nun hin, und küßt die versunkene so oft, als sie Ellen versunken ist, bleibt stehen und versinkt nun auch und macht es eben so.

33) Weinlese halten. Sowohl die Person, welcher das Pfand gehört, als auch alle andere, küssen nach der Reihe alle Damen oder Herren, nachdem das Pfand einer Dame oder einem Herrn gehört.

34) Den Zaun flechten. Man legt die Hand übers Kreuz und der Nachbar auch, und neigt sich zur rechten und linken Seite, und giebt jedesmal einen Kuß, und dann geht man so in der Reihe rings herum. Wenn man will, so können ihm alle eben so nachfolgen, wie bey Nro. 17.

35) Mit Zollen und Ellen die Liebe ausmessen. Man wählt sich entweder nur eine Person, oder man geht zu jeder des andern Geschlechts, klaftert sich mit derselben aus mit beyden Händen, und biegt sich küssend zur rechten und linken Hand.

Da das Küssen allemal der Endzweck beym Auslösen der Pfänder ist, so kann ein witziger Kopf durch eigene Einfälle die hier angezeigten Abwechslungen vermehren. Da aber nicht jeder Geschmack an beständigem

Küssen findet, so kann man sich, die Pfänder auszulösen, ohngefähr nachfolgender Abwechslungen bedienen.

1) Auf den Kopf stehen. Der, dem das Pfand gehört, tritt mit einem Fuße auf einen Nagel, der in den Fußboden geschlagen ist.

2) Sich von jeder Person etwas angenehmes und unangenehmes sagen lassen.

3) Wenn das Pfand einer Dame gehört, so soll sie jedem Herrn eine Sottise sagen, wenn es aber einem Herrn ist, so soll er jeder Dame eine Galanterie sagen.

4) Seinen Lebenslauf erzählen.

5) Sein Lieblingsliedchen singen.

6) Eine Unwahrheit sagen.

7) Eine lustige Geschichte erzählen.

8) Sagen, was seine Hauptleidenschaft ist.

9) Sagen, wen er oder sie in der Gesellschaft am liebsten hat.

10) Soll sich von den andern seine Fehler sagen lassen. Ein Herr von den

Damen, und eine Dame von den andern Herren.

11) Soll sich lassen von jemanden, den man bestimmt, bey der Nase herumführen.

12) Soll auf den Händen getragen werden, wenn es eine Dame ist, und in diesem Falle bestimmt man zwey Herren, welche diese Dame auf ihrem Stuhle sitzend, im Kreise einmal herum tragen.

13) Soll auf alle Fragen, die man an ihn thut, Ja oder Nein antworten.

14) Soll auf sich Satyren machen lassen.

15) Soll zeigen, was er oder sie zwischen seinen Beinen hat. Da zeigt der, dem das Pfand gehört, seine Zunge her.

16) Soll drey Nadeln ohne Finger aufheben. Man legt solche auf die Erde, und der, dem das Pfand gehört, muß den Ballen einer seiner Hände naß machen, und auf die Stecknadeln drücken, daß solche daran hängen bleiben.

17) Soll ein Räthsel auflösen.

18) Soll auf einem Beine in der Stube rund herum tanzen.

19) Soll ein Solo tanzen.

20) Soll ein Kunststück machen.

21) Ein Licht oder einen kleinen Apfel mit dem Munde ohne Hülfe der Hände aus einem Becken voll Wasser heraus fangen.

22) Auf einem Sauerbronnen-Wasserkruge auf der Erde sitzend, die beiden Füße über einander geschlagen, ein Licht anzuzünden. Man hält in beiden Händen ein Licht, wovon das eine angezündet ist, und muß suchen das Gleichgewicht zu erhalten, um das andere aus freier Hand ebenfalls anzuzünden.

23) Das Hölzchen schlagen. Es wird ein Messer 4 bis 5 Schuh von der Erde in eine Thüre geschlagen, und auf das Heft desselben der Länge nach ein kleines Hölzchen gelegt, daß etwa ein Zoll darüber hervorragt. Nun muß die Person, die es trift, sich 6 Schritte in gerader Linie davon entfernen, mit

der linken Hand das rechte Aug zuhalten, und in dem Augenblick, indem sie darauf zugeht, mit dem Zeigefinger der rechten Hand gerade aus nach dem Hölzchen schlagen. Wer links gewöhnt ist, verdeckt sich das linke Auge mit der rechten Hand.

Der Versuch kann in der Gesellschaft herumgehen, und macht viele Unterhaltung, weil die wenigsten das Hölzchen treffen, so leicht es an sich scheint.

Ein sinnreicher Kopf wird auch hier mehrere Abwechslungen vorzubringen wissen, wenn die Pfänder nicht allemal durch einen Kuß ausgelöst werden sollen.

VI. Spiele mit dem Plumpsacke.

1) Drey Mann hoch. Die Gesellschaft sitzt in einem offenen Kreis, worinnen allemal drey Personen hinter einander treten. Zweye bleiben übrig, wovon der eine sich nach Belieben bey einem der drey und zwey beysammen stehenden Personen, inwendig anstellt. Der andere befindet sich außer dem Kreise und hat einen Plumpsack, und giebt Achtung, wo er drey Mann hinter einander findet, wo er dem zuletzt stehenden dritten Mann einen Streich giebt. Wer den Streich erhalten hat, nimmt den Plumpsack und muß nun herumgehen, und der vorhergehende, der den Plumpsack hatte, stellt sich nun inwendig an, wo er will. Man kann es dabey dem, der außen den Plumpsack hat, sehr sauer machen, auch kann der, welcher durch das Anstellen des innern herumgehenden zum dritten Mann geworden ist, und der also den Streich erhalten würde, (denn sobald sich der, welcher inwendig herumgeht, angestellt hat, so

muß der dritte allemal in den Zirkel gehen, und sich wo anders anstellen,) die andern sehr überraschen, wenn er vorgeht, und sich in seiner Reihe gleich wieder vorn anstellt, damit der, welcher vor ihm stand, der dritte Mann wird, und den Streich erhält.

2) **Wie gefällt dir dein Nachbar.** Man setzt sich in einen Kreis und einer bleibt übrig, der keinen Stuhl hat. Dieser fragt nun einen oder den andern: wie gefällt dir dein Nachbar? antwortet solcher, sehr wohl, so bleibt derselbe sitzen; antwortet er aber, der zur rechten oder linken Hand gefällt mir nicht, so muß er sagen, wen er dafür zu haben wünscht; sein Nachbar muß nun mit der andern verlangten Person die Stühle wechseln, und der, welcher den Plumpsack hat, muß suchen auf einem der dadurch ledig gewordenen Stühle, in der Zeit, daß die andern beyden wechseln, einen Sitz zu bekommen. Bekommt er einen Sitz, so muß derjenige von denen andern beyden den Plumpsack nehmen und herum gehen, der seinen Sitz verlohren hat, und erhält von dem, der vorher den Plumpsack hatte, einige Streiche.

3) Sieh dich nicht um, mein Knötchen geht herum. Die Gesellschaft tritt in einen Zirkel enge zusammen und jeder hält beyde Hände auf den Rücken. Einer geht haußen mit einem Plumpsacke herum und sagt: „Sieh dich nicht um, „mein Knötchen geht herum; wer sich „aber umsieht, der soll mein Knötchen fühlen.“ Er giebt den Plumpsack nun wem er will, unvermerkt in die Hand, und geht unter Sprechung dieser Worte noch einmal herum und thut, als ob er den Plumpsack noch hätte. Derjenige, der den Plumpsack nun erhalten hat, schlägt seinen Nachbar zur rechten Hand auf den Rücken, und muß rings um den Kreiß rechts herum bis wieder auf seinen Platz laufen, und so oft als der andere ihm beym Hinterdreinjagen einen Schlag versetzen kann, so oft thut ers. Der, welcher herumgejagt worden ist, geht nun herum, und giebt auf eben diese Art den Plumpsack wieder einem andern, und sobald der andere außen herumgejagt wird, so stellt sich die Person, welche vorher den Plumpsack ausgegeben hat, unter die andern im Kreis. Will man dieses Spiel recht spashaft machen, so gehen zwey Personen, wenn die Gesellschaft stark ist, außen

herum, und theilen zwey Plumpsäcke aus, wodurch sich der Fall oft ereignet, daß eben die Person, welche den andern mit dem Plumpsacke herumjagt, selbst von ihrem Nachbar zur linken gejagt wird und Streiche erhält.

4) Der Wolf und die Schaafe. Die Gesellschaft stellt sich in einer Linie hinter einander, und einer macht dem andern ein Schnupftuch um den Leib, welches er an beyden Händen fest hält. Eine Person ist frey, welche den Wolf vorstellt, und eine von denen in der Reihe stehenden Personen zu erwischen sucht. Diejenige Person nun, welche in der Linie die vorderste ist, stellt den Schäfer vor, muß nun den Wolf abzuhalten suchen und hat einen Plumpsack in der Hand, womit sie auf den Wolf tapfer losschlägt, und so wie dieser läuft, müssen alle andere, weil jeder den andern hält, mitlaufen, und oft geschieht es, daß einer über den andern wegpurzelt. Hat der Wolf ein Schäflein erwischt, so muß es nun den Wolf machen, und die Person, die vorher Wolf war, stellt sich an die Spitze der Linie und macht den Schäfer und vertheidigt die Schaafe.

VII. Spiele ohne Pfänder und Plumpsack.

---

1) Alla mora. Dieses Spiel ist in Italien sehr gebräuchlich, und wird unter zwey Personen gespielt. Sie treten gegen einander, halten die rechte Hand unter den linken Arm, und strecken solche zugleich gegen einander aus, indem jeder nach Belieben alle Finger einschlägt oder einen, mehrere oder alle fünf Finger in die Höhe reckt, zugleich aber jeder eine Zahl dazu ausspricht. Z. E. einer sagt 6 und der andere 8; sind nun die Zahlen ausgesprochen, so zählt man die in die Höhe gehaltenen Finger seiner und des Gegners rechten Hand zusammen; mit wessen ausgesprochener Zahl nun die Summe der in die Höhe gereckten Finger beyder Hände übereinstimmt, der hat das gesetzte Geld gewonnen. Kömmt die Fingerzahl mit keiner der ausgesprochenen Zahlen überein, so bleibt der Einsatz stehen, bis die Zahl einer trifft, und sprechen beyde einerley Zahl aus und trifft mit der Fingerzahl zu, so wird es zum nächstenmale ein gedoppelter Einsatz. Sagt einer niente,

oder nichts, und schlüge alle Finger ein, und der andere ließ zugleich auch keine Finger sehen, sagte aber, indem dieser glaubte bey dem Andern Finger zu sehen, eine Zahl, so gewinnt der, welcher niente gesagt hat. Es kann auch mit beyden Händen zugleich oder auch unter mehrern Personen gespielt werden, wodurch aber das Zusammenzählen mühsamer und das Treffen schwerer wird. Unter zwey Personen geht es am geschwindesten und es klingt angenehmer, wenn die Zahlen italienisch und geschwind hinter einander ausgesprochen werden.

2) Alle in ein Loch. Man setzt sich um einen Tisch und macht auf demselben mit Kreide einen Zirkel, gegen jede Person aber einen kleinern Zirkel, und einer dirigirt das Spiel und spricht durcheinander: Alle in ein Loch. Ins Nachbars Loch. Ins große Loch. Ins mittelste Loch. Er muß aber geschwind abwechseln; wo er nun mit dem Finger hinfährt, da fahren die andern auch hin. Wer es nicht recht macht, giebt eine geringe Geldstrafe. Andere geben ein Pfand oder haben den Plumpsack.

3) Die blinde Kuh. Man verbindet einem die Augen mit einem Tuche, und

giebt ihm einen Stock in die Hand. Die übrige Gesellschaft formirt um ihn einen angefaßten Kreis und geht in solchem so lange um ihn herum, bis der mit dem Tuche verbundene mit dem Fuße stampft oder mit dem Stocke klopft. Dieser streckt nun den Stab aus, und derjenige, welchen er solchen vorhält, muß ihn anfassen. Hierauf fragt der Verbundene humm? und der andere antwortet in eigner oder nach Belieben verstellter Stimme, auch humm. Der Verbundene darf nur dreymal, öfters nicht so fragen; erräth er an der Stimme die Person, welche ihm antwortet, so muß dieser den Blinden ablösen, erräth ers nicht, so bleicht er so lange blind, bis er einen erräth.

4) Das blinde Sitzen. Man schließt einen Kreis und setzt in die Mitte einen Stuhl. Alsdenn verbindet man einem die Augen und führt ihn rücklings an den Stuhl, worauf sich jemand aus der Gesellschaft gesetzt hat, auf dessen Schooß sich der Verbundene niedersetzt und sagt: ich sitze, ich sitze. Ein andrer fragt: auf wem? der Verbundene, welcher aber mit seinen Händen die sitzende Person nicht angreifen darf,

nennt nun die Person mit Namen, auf welcher er zu sitzen glaubt. Trift er es, so muß diese den Verbundenen ablösen; trift er es aber nicht, so führt man ihn wieder herum und es setzt sich ein anderer auf den Stuhl, auf dessen Schooß er sich wieder eben so setzt.

5) Der Correspondent. Man beredet sich vorher, ob man einen Liebesbrief, Hochzeit = Gevatter = oder andern freundschaftlichen Brief abfassen will. Jeder schreibt nach einander daran eine Zeile, bestreut sie, und bricht sie auf dem Blatte um, seinem Nachfolger aber sagt man blos das letzte Wort von dem, was man geschrieben hat, um darnach allenfalls in einigem Sinne fortzufahren. Wenn jeder nun etwas ein oder einigemal geschrieben hat, so wird der Brief laut vorgelesen und sein Inhalt macht vielen Spaß.

6) Das Gänsespiel. Man stellt sich in einen weiten offenen Kreis. Die Zahl der Mitspielenden muß gerade seyn, einer aber, welcher übrig bleibt, stellt sich in die Mitte und sagt so oft er will folgende Worte: „wer die Gans gestohlen hat, der ist ein Dieb, wer sie mir

„aber wieder bringt, der ist mir lieb.“ Sobald dieser nun ein Zeichen giebt, so muß sich die ganze Gesellschaft zu paaren suchen, und der in der Mitte steht, sucht ebenfalls jemanden zu erwischen; gelingt es ihm nicht, so geht das Spiel wieder von vorn an, bleibt aber ein andrer übrig, so muß sich dieser anstatt des erstern in die Mitte stellen, und diesen Vers sagen.

7) Das Gebrauchspiel. Man setzt sich im Kreis und einer sagt, z. E. wenn ich eine Feder wäre, was würden Sie mit mir machen, oder wozu würden Sie mich gebrauchen? Jeder nach der Reihe muß etwas sagen, aber allemal etwas anders, als was schon da gewesen ist. Z. E. einer sagt: ich würde Liebesbriefe mit Ihnen schreiben. 2) Sie in Oehl taugen und Schlösser damit einschmieren. 3) Sie verbrennen oder auf den Huth stecken, oder in die Luft fliegen lassen. Wenn jeder in der Reihe herum etwas gesagt hat, so wählt sich der Nachfolgende etwas anders und fragt ebenfalls wieder jeden nach der Reihe, wenn ich das oder das wäre ꝛc. bis jeder etwas gesagt, und jede Person gefragt hat, was man damit machen will. Man kann, weil

niemand eine Sache sagen darf, die schon ein anderer vorgebracht hat, zu was er einen gebrauchen will, dieses Spiel auch zu einem Pfandspiele machen, und sich ein Pfand zur Strafe von demjenigen geben lassen, welcher hierinnen fehlen sollte.

8) Die Gedanken einer andern Person errathen. Es denkt sich jemand ein Wort, und der Andere muß durch geschickte Fragen dasselbe zu errathen suchen. Z. E. es dächte sich einer eine Rose, so würde er ohngefähr also fragen können: ist es etwas lebendes oder lebloses? A. leblos. F. ist es aus dem Steinreiche? A. nein. F. ist es aus dem Pflanzenreiche? A. ja. F. ist es ein Kraut? A. nein. F. eine Blume? A. ja. F. eine sehr bekannte oder rare? A. sehr bekannt. F. riecht sie schön? A. vortrefflich. Nun kann man noch verschiedene Fragen thun, die man freilich nicht weiter vorschreiben kann; mancher fragt vielleicht sogleich, wenn er bis zur Frage: riecht sie schön? ist, ob es etwa eine Rose ist, mancher kann aber auch noch viele andere Blumen nennen, ehe er auf die Rose kommt. Es ist freilich immer eine Sache schwerer als die andere zu errathen; z. E. es dächte sich einer die Ver=

mählung des Doge in Venedig mit dem Meere, oder den Kuß auf den Pantoffel des Pabstes, oder die egyptische Finsterniß ꝛc. Hierbey sind die Fragen schwerer, und zu weitläufig vorzuschreiben, ein sinnreicher Kopf wird aber durch kluge Fragen bald dahinter kommen.

9) Guten Tag Herr Nachbar. Man stellt sich in Kreis. Einer dreht sich um und sagt hüpfend zu seinem Nachbar zur rechten Hand, „guten Tag Herr Nachbar," der andere antwortet eben so hüpfend, „schön Dank Herr Nachbar;" der erste sagt wieder „was macht der Herr Nachbar?" und hüpft immer fort. Der Befragte fragt nun eben so wieder den dritten, und indem dieser den dritten fragt, so wendet sich der erste zu seinem Nachbar zur linken Hand und macht es eben so, und so fragt einer den andern und immer der erste wieder seine Nachbarn zur rechten und linken Hand, bis sie alle in der Reihe herum hüpfen, welches sehr possierlich aussieht und nach Tische eine gute Motion ist.

10) Handlungen errathen. Einer oder mehrere aus der Gesellschaft gehen aus der Stube, und die Zurückbleibenden

bereden sich, was die hinausgegangenen Personen, wenn sie wieder in das Zimmer kommen, machen sollen. Einer in der Gesellschaft muß eine Violine haben, und darauf nach Belieben ganz piano oder crescendo oder forte, nachdem es nöthig ist, spielen, sobald sich einer von denen Acteurs nun der Sache nähert, die er zur Vorstellung braucht, oder sobald er, wenn er an sich selbst etwas zu thun hat, an den Ort kommt, so muß stärker auf der Violine gespielt werden; und erräth er die Handlung ganz, so muß fortissimo gespielt werden, und es gehen wieder andere hinaus.

11) Das Hahnschlagen. Dieser Zeitvertreib muß auf einem freyen Platze in einem Saale, Garten oder Wiese gespielt werden. In einer gewissen Entfernung setzt man einen großen Topf verkehrt, und steckt darunter einen Hahn oder man macht einen Geldeinsatz und legt ihn darunter. Darauf verbindet man einem die Augen, und giebt ihm einen starken Stock in die Hand, nachdem man ihm vor dem Verbinden der Augen erlaubt, die Schritte von dem festgesetzten Standpunkte an bis zum Topfe, (welches unter einigen 20 Schritten nicht seyn

darf,) zu zählen. Wenn man ihm die Augen verbunden hat, führt man ihn dreymal im Kreis herum, und stellt ihn gerade dem Topfe gegenüber. Der Verbundene hält hierauf seinen Stock in die Höhe und geht nach dem Topfe zu, und wenn er glaubt bey demselben zu seyn, so schlägt er nieder, er darf aber nur einmal nieder schlagen, und zwar gerade herunter. Trifft er den Topf, so ist der Hahn oder das eingesetzte Geld sein, und es wird unter einen neuen Topf ein andrer Hahn oder Einsatz gelegt. Trifft er den Topf nicht, so werden einem nach dem andern die Augen verbunden, bis einer denselben entzwey schlägt. Es dauert oft ganze Stunden, ehe einer den Topf trifft, und es sieht komisch aus, wie mancher in einer ganz falschen Linie gleich vom Standpunkte aus fortgeht und den Topf weit hinter sich hat; oft ist es auch für den Verbundenen sehr ärgerlich, wenn er gerade gegangen ist, und sich in Schritten verzählt hat, (denn man macht mit verbundenen Augen gemeiniglich die Schritte kleiner) und nachdem er neben oder vor dem Topfe niedergeschlagen hat, und das Tuch abzieht, sich so nahe bey demselben befindet, ohne ihn getroffen zu haben.

12) Hanns mit einem Striche. Man brennt einen Korkstöpsel am Lichte an bis er schwarz wird, und die Gesellschaft setzt sich in einen Kreis; jeder giebt sich einen Namen, als: Liese, Jockel, Töffel rc. und einer davon heißt Hanns. Der, welcher den Stöpsel nun in der Hand hat, sagt nun, wenn er z. E. Töffel hieße: „ich heiße Töffel ohne Strich, Peter oder Liese, wie heißt du?" dieser, den er bey seinem Namen nennt, muß sogleich antworten und sagen: ich heiße so und so, und indem er wieder einen andern nennt, wie heißt du? Wer nun nicht antwortet oder eines seinen Namen vergißt, der bekommt mit dem schwarz gemachten Korkstöpsel, so oft er fehlet, einen Strich ins Gesicht. Es muß sich also jeder genau merken, ob er gar keinen oder mehrere Striche im Gesichte habe; wenn er z. E. sagt, ich heiße Peter mit einem Striche und hätte drey, so bekömmt er noch zwey darzu, oder wenn er sagte, ich heiße Hanns mit drey Strichen, und hätte nur einen, so bekömmt er noch zwey darzu.

13) Kämmerchen vermiethen. Man setzt sich etwas weitläuftig von einander; einer hat keinen Stuhl, und fragt den

ersten besten: „haben Sie ein Kämmerchen „zu vermiethen?“ worauf dieser antwortet, bey meinem nächsten Nachbar; indem er so fragt, müssen die andern beständig mit ihren Plätzen wechseln, und der, welcher keinen Stuhl hat, muß suchen einen dadurch ledig gewordenen Sitz geschwind zu bekommen; welcher nun dadurch seinen Sitz verliehrt, muß herum gehen und fragen.

14) Kätzchen, laß dich nicht erwischen. Man schließt einen Kreis, in dessen Mitte zwey Personen stehen, davon die eine das Kätzchen, die andere das Hündchen ist. Hierauf macht man den Kreis auf, und läßt erst das Kätzchen und kurz darauf auch das Hündchen heraus, und singet dazu:

„Kätzchen, laß dich nicht erwischen,
„spring über Bänk und über Tische,
„Husch, Kätzchen, Husch.“

Das Kätzchen läuft nun haussen um den Kreis herum, und das Hündchen hinter drein, so lange, bis es das Kätzchen gehascht hat, und wenn er es hat, so bringt er es in den Kreis; und nun sind zwey andere

Personen das Kätzchen und das Hündchen, bis die Reihe herum ist.

NB. Das Hündchen bekömmt vom Kätzchen, sobald er es erwischt hat, allemal ein Küßchen.

15) Der Kirmesbauer. Es stellt sich eine Person in die Mitte; die übrige Gesellschaft schließt einen Kreis um denselben, und im Herumgehen singen sie: „Es „fuhr ein Bauer ins Holz, es fuhr ein „Bauer ins Holz; Hopsa ins Kirmesholz, „es fuhr ein Bauer ins Holz. Was macht „er in dem Holz? was macht er in dem „Holz? Hopsa, Kirmesholz, was macht er „in dem Holz. Man gab dem Bauer ein'n „Knipp, man gab dem Bauer ein'n Knipp; „man gab dem Bauer einen Kirmesknipp, „Hopsa Kirmesknipp, man gab dem Bauer „ein'n Knipp. Man gab dem Bauer einen „Zwick ꝛc. Man gab dem Bauer ein'n „Rauf ꝛc. Man gab dem Bauer ein'n „Schlag ꝛc. Man gab dem Bauer ein'n „Stoß ꝛc." Es muß jeder nach der Reihe den Sitzenden kneipen, zwicken, raufen, schlagen und stoßen; und jeder Zusatz wird so lange gesungen, bis in der Reihe jeder

geknippen, gezwickt ꝛc. hat, darauf singt man weiter: „Der Bauer nimmt sich ein „Weib ꝛc.“ (er fängt ein Frauenzimmer und stellt es vor sich.) „Das Weib nahm sich „ein Kind ꝛc.“ (hier hascht sie eine Mannsperson und stellt sie vor sich.) „Das Kind „nahm sich eine Magd ꝛc.“ (hier nimmt die das Kind vorstellende Person wieder eine Frauensperson.) „Die Magd nahm sich ein'n Knecht ꝛc.“ (hier wird wieder eine Mannsperson gefangen;) darauf wird gesungen: „Der Bauer schied von der Frau ꝛc.“ und der Bauer tritt im Kreis zu denen übrigen. „Die Frau schied von dem Kinde ꝛc. „Das Kind schied von der Magd ꝛc. Die „Magd schied von dem Knecht ꝛc.“ Jeder Scheidende tritt im Kreis, bis der Knecht allein übrig bleibt, welcher, wenn dies Spiel fortgeht, nun der Kirmesbauer seyn muß.

16) Einen Lebenslauf erzählen. Man setzt sich im Kreis, und jeder wählt sich eine Sache, die er vorstellen will, z. E. Brandwein, Wildschur, Courierstiefeln oder was einer sonst will. Einer von der Gesellschaft muß nun genau merken, was jeder für eine Sache gewählt hat, und muß gut

Mundwerk und einen unterhaltenden Vortrag haben. Er fängt darauf an, seinen oder den Lebenslauf eines andern zu erzählen; wenn es ihm nun an Stoffe fehlt, so sieht er den ersten den besten in der Gesellschaft an, und indem er auf ihn zeigt, so muß derselbe sogleich sein Wort nennen, welches der Redner als eine Hauptsache mit im Lebenslauf anbringt. Hat er nun jede gewählte Sache eingewebt in seiner Lebensgeschichte, so kann er sie nach eigenem Belieben schliessen oder noch weiter fortsetzen.

17) Leberreime machen. Diese Unterhaltung ist am schicklichsten bey Tische. Einer nach dem andern, wer Fähigkeit hat, einen kurzen Vers aus dem Stegreife zu machen, nimmt an diesem Zeitvertreibe Antheil. Jeder solcher Vers muß sich aber anfangen:

„Die Leber ist vom Hecht und nicht ꝛc.
„z. E. einer Barbe.
„Ein jeder brave Mann hält gerne Wort
„und Farbe.“ Oder:
„Die Leber ist vom Hecht und nicht von
„einem Geyer,
„Der Wein erfreut das Herz und giebt
„uns Kraft und Feuer.“ Oder:

„Die Leber ist vom Hecht und nicht von
„einem Finken,
„Ich laufe nicht davon, wenn mir die
„Mädchen winken.“

18) Das militairische Exercitium. Man stellt die Mannspersonen einer Gesellschaft nach der Größe in einer Reihe, jeder nimmt statt einer Flinte einen Stock, und einer führt das Commando. Beym letzten Commando, „schlagt an,“ fällt die ganze Reihe auf das rechte Knie nieder, und wenn der Commandeur sagt: „gebt Feuer!“ so giebt er dem ersten einen Stoß, und das ganze Glied, das die Hände hoch hält, als ob es feuern wollte, purzelt über einander weg. Wenn einer dabey ist, der hiervon nichts weiß, so giebt es vielen Spaß; noch mehr aber, wenn es keiner von allen nicht weiß, und sich das Umpurzeln keiner nicht versieht.

19) Das Nadel suchen. Es geht einer aus der Gesellschaft aus dem Zimmer, und die Zurückgebliebenen stecken eine Nadel an einen Ort. Wenn nun der Herausgegangene wieder hereinkömmt, so muß ein Andrer, wie bey Nro. 9) dieser Spiele be-

schrieben ist, durch schwächeres oder stärkeres Spielen auf einer Violine dem Suchenden anzeigen, ob er nah oder fern von dem Orte ist, wo die Nadel steckt, und ganz zu spielen aufhören, wenn er sich davon zu sehr entfernt. Hat er die versteckte Nadel gefunden, so geht ein andrer hinaus und man versteckt die Nadel an einem andern Ort.

20) Der Papiermüller. Man setzt sich um einen Tisch und legt den Zeigfinger der rechten Hand auf denselben. Alsdenn fängt einer an mit dem Finger zu klopfen und zu seinem Nachbar zur rechten Hand zu sagen, Holla! F. Wer ist da? A. Papiermacher. F. Was macht er? A. Papier. F. Wie macht er's? A. So, und pocht fort. So fragt einer den andern nun rings herum, bis wieder zu dem, welcher anfieng; keiner darf eher pochen, als bis er zum erstenmale befragt wird, alsdann darf aber keiner wieder aufhören. Wenn es nun ganz herum ist, so fragt der erste wieder eben so, pocht aber mit den Zeigefingern beyder Hände; beym drittenmale mit einem Finger der einen Hand und mit einer ganzen flachen Hand; beym viertenmale mit beyden

flachen Händen; beym fünftenmale mit einer Hand und einem Ellenbogen; beym sechstenmale mit beyden Ellenbogen, und beym siebentenmale mit beyden Ellenbogen und beyden Füssen. Keiner aber darf aufhören die vorhergehende Bewegung zu ändern, als bis ihn bey der neuern die Reihe trift. Wenn im Niederschlagen recht Takt gehalten wird, so klingt es just wie in der Papiermühle und es ist als ob man die Stampen selbst hörte.

21) Das Pfeifchen suchen. Man bindet ein kleines Pfeifchen, dergleichen man von Serpentin hat, an einen Bindfaden und hängt es jemanden unvermerkt an. Die übrige Gesellschaft sitzt im Kreis, und in der Mitte steht der, welchem das Pfeifchen angehängt. Jeder muß nun unvermerkt das Pfeifchen nehmen und geschwind einen Ton darauf pfeifen; sogleich wird sich der Suchende herumdrehen, weil er glaubt, es hat das Pfeifchen jemand in der Hand, und indem er es sucht, so pfeift wieder ein anderer. Diesen Spaß treibt man so lange, bis die Person entdeckt, daß das Pfeifchen ihr selbst angehängt ist.

22) *Bouts-rimés.* Es giebt jemand einzelne Wörter in Reimen, aus welchen die Gesellschaft eine Erzählung in Versen, (jede Person für sich,) dichtet, im stillen niederschreibt und alsdenn laut ablieſt. Jede Zeile muß sich aber mit einem der vorgeschriebenen Reime endigen, jedoch nach willkührlicher Ordnung.

23) Der Rabbi und die Juden. Man setzt sich um einen Tisch und vermummt sich in weiße Tücher. Einer davon macht den Rabbi und singt nachfolgende Worte bald schwach, bald stärker vor, und zwar nur sylbenweise, welche die Gemeinde wiederhohlt; zwischen jeder Sylbe singt er die Worte: *a Berlino bono*, und die andern singen sie nach. Der ganze Vers ist: *Ve-ne-ra-bi-lis-Bar-ba-Ca-pu-ci-no-rum.* Jede Sylbe buchstabirt der Rabbi vor, ehe er sie ausspricht, welche die Gemeinde eben so nachsingt; und nach jeder zugesetzten Sylbe werden die vorhergehenden Sylben wiederhohlt von hinten vor, doch aber nicht buchstabirt, welches nur bey jeder neuen Sylbe geschiehet. Hierzu werden allerhand komische Bewegungen gemacht. Der Gesang geht nun also: R. ist der

Rabbi und G. die Gemeinde. R. *V, e, Ve.* G. *V, e, Ve.* R. *a Berlino bono.* G. *idem.* R. *n, e, ne.* G. *idem etc.* Wenn alles nun durchgesungen wäre bis auf die letzte Sylbe, so heißt es: R. *r, u, m, rum.* G. *r, u, m, rum.* R. *norum.* G. *norum* R. *cinorum.* G. *cinorum.* R. *pucinorum.* G. *pucinorum.* R. *Capucinorum.* G. *idem.* R. *ba Capucinorum.* G. *idem.* R. *Barba Capucinorum.* G. *idem,* R. *lis Barba Capucinorum.* G. *idem.* und so fort bis zur ersten Sylbe *Ve*, worauf endlich der R. singt, *a Berlino bono*, welche Worte die Gemeinde auch nachsingt. Es muß aber geschwind bey der letzten Wiederhohlung des ganzen Verses gesungen werden. Um nicht zu fehlen, ist es besser, es schreibt sich jeder diese Worte auf ein Papier, und singt sie ab.

24) Der Redner. Es setzt sich einer auf einen Stuhl und nimmt einen andern auf seinen Schooß. Der erste ziehet einen Schlafrock also an, daß dessen Rücken vor dem auf dem Schooße sitzenden herunter hängt, worunter derselbe seine Hände verbirgt. Der zu unterst sitzt, wird mit einem Tuche bedeckt, daß man nichts von ihm sieht

und muß in seinen Schubsäcken verschiedene Sachen, als einen Quirl, Bürste, Löffel, Karte, Dose rc. haben, welche er mit leichter Mühe hervorbringen kann. Der zu oberst sitzende kann ein Buch vor sich haben, und fängt an eine Rede aus dem Stegreife zu halten, wozu der unterst sitzende die Gestus so possierlich als möglich macht und bald dieses bald jenes aus seiner Tasche hervorbringt, und dem Sprecher bald die Blätter im Buche umwendet, oder bey der Nase kriegt, oder über's Gesicht fährt rc. Wenn der Sprecher gut Mundwerk hat und der andere genug possierliche Gestus darzu machen kann, so ist es für die Zuschauer viel Zeitvertreib.

25) Schenken und logiren. Man setzt sich im Kreis und jeder schenkt seinem Nachbar zur rechten Hand heimlich etwas, z. E. ein Rittergut, eine Pastete rc. und dem Nachbar zur linken Hand sagt man heimlich, wo er das Geschenk von seinem andern Nachbar, (doch ohne dessen Geschenk zu wissen,) hinlogiren will. Wenn das Schenken und Logiren in der Reihe heimlich herum ist, so sagt jeder laut, was ihm geschenkt worden und wo es hinplacirt worden ist.

Wenn einer z. E. von seinem Nachbar zur linken Hand hätte ein Rittergut bekommen, und der Nachbar zur rechten Hand hätte gesagt, das Logis zu seinem Geschenk sollte seine Schlafmütze seyn: so sagt er: ich habe ein Rittergut geschenkt bekommen, das in der Schlafmütze logirt. Und so sagt jeder in der Reihe herum sein Geschenk und das dazu erhaltene Logis laut. Und wenn die Reihe durch ist, so schenkt und logirt man von neuem, beydes auf die andere Seite herum, nemlich, wenn man erst hat rechts herum geschenkt, und links logirt, so schenkt man nun links und logirt rechts herum.

26) Schenken und Fragen. Jeder schenkt wie beym vorhergehenden Spiel rechts oder links herum etwas, das Geschenk aber wird nicht logirt, sondern es thut einer an jede Person in der Reihe herum laut eine Frage, auf welche der andere darauf sein Geschenk laut sagt. Z. E. Es hätte jemand das schönste Mädchen geschenkt bekommen, und würde gefragt, was ist ihr Lieblingsgedanke? so antwortet er: das schönste Mädchen. Oder man fragte einen: was halten Sie fürs gröste Unglück? A. einen Beutel voll Geld, wenn dies sein

Geschenk gewesen wäre. Dieses Spiel ist unterhaltender als das vorhergehende, und es kommen oft die drolligsten Antworten heraus.

27) Der Secretair. So viel als Personen sich mit diesem Spiele beschäftigen wollen, so viel Zettel von viertel oder halben Bogen Papier schneidet man, und schreibt über jeden derselben den Namen einer Person darauf. Alsdenn wickelt man jeden zusammen, thut sie alle in einen Huth oder Beutel und läßt jede Person einen davon herausziehen. Jeder schreibt etwas artiges, galantes oder spöttisches auf denjenigen, dessen Namen er über den Zettel geschrieben findet. Man wickelt darauf dieselben wieder zu, und läßt von neuem ziehen; bekömmt man einen Zettel mehr als einmal, so kann man mit einem andern tauschen, bekömmt man aber seinen eigenen, so behält man ihn lieber und schreibt einige Worte darauf, als daß man ihn einem andern giebt, weil man alsdenn leicht weiß, wer in der Reihe das dritte oder viertemal geschrieben hat. Ist die Gesellschaft nicht zu stark, so können die Zettel so oft von neuem herumgegeben werden, als Personen mitschreiben;

ist sie aber zu groß, so bestimmt man, wie oft es geschehen soll, und macht zugleich aus, daß der Witz, den einer auf des andern Zettel niederschreibt, nicht beleidigend sey, so wie auch niemand, dem man vielleicht etwas spöttisches gesagt hat, darüber empfindlich werden darf. Wenn die Zettel so oft beschrieben worden sind, als ausgemacht worden ist, so nimmt sie einer aus der Gesellschaft an sich, der am besten verschiedene Handschriften lesen kann, liest einen Zettel nach dem andern ab und giebt solchen alsdenn an seine Behörde.

28) Verwandeln. Dieses Spiel ist anstatt des aus der Mode gekommenen Moqueriespieles, „ich bin bös auf dich," warum denn? weil du so eine schöne Nase hast und ich nicht ꝛc. in Gesellschaften seit einiger Zeit als eine angenehme Unterhaltung aufgenommen worden. Man looßt oder wird einig, welche Dame oder Herr sich zuerst verwandeln lassen will, und diese Person setzt sich oder entfernt sich von der Gesellschaft, so lange, bis man sie ruft. Ein anderer geht herum und läßt sich von jedem heimlich sagen, worein und aus welcher Ursache er die Person, welche metamorphosirt werden soll,

verwandelt. Am besten ist, der Herumgehende schreibt sich die Verwandlungen auf und notirt sich dazu den Anfangsbuchstaben einer jeden Person, damit er weiß, was jeder gesagt hat. Z. E. es verwandelt einer eine Dame in eine Rose, wegen ihrer Schönheit; in ein Veilchen, wegen ihrer stillen Reize; oder in eine Grille, wegen ihres Eigensinns; in eine Katze, wegen ihrer Schmeicheley rc. und einen Herrn verwandelte man in eine Nachtlampe, wegen seines Studierens bei Nacht; in einen Schmetterling, seiner Unbeständigkeit wegen; in einen Stachel, seines Hanges zur Satyre wegen; oder in einen Hund, seiner Treue in der Liebe und Freundschaft wegen rc. Wenn nun jeder eine Verwandlung gesagt hat, so wird der, welchen man verwandelt hat, herbeygerufen, und man liest ihm alle eingesammelte Verwandlungen und deren Ursachen vor. Wenn dieser nun gesagt hat, welche Verwandlung ihm am meisten auffallend gewesen ist, so wird diejenige Person metamorphosirt, deren Verwandlung den Vorhergehenden am meisten gefallen oder verdrossen hat.

29) Vergleichungen. Es fragt

jemand in der Reihe herum, z. E. was hat eine Zwiebel und eine Satyre für Aehnlichkeit mit einander? A. daß sie beyde beissend sind; daß sie beyde oft Thränen erregen; daß sie beyde dienlich sind; daß sie vielen verhaßt sind 2c. jeder in der Gesellschaft muß etwas anders sagen, was die beyden gewählten Sachen für eine Aehnlichkeit mit einander haben. Ein andrer nimmt alsdenn wieder zwey andere Sachen, und jeder sagt ebenfalls nach der Reihe wieder etwas.

30) Warum und Darum. Man setzt sich im Kreis und jeder fragt seinen Nachbar zur rechten Hand heimlich etwas, worauf er eine Antwort heimlich erhält; sein Nachbar zur linken Hand fragt ihn auch und diesem giebt er ebenfalls darauf stille eine Antwort. Wenn nun jeder in der Reihe herum gefragt hat, und gefragt worden ist, und wenn jeder Darum geantwortet hat, und ein Darum auch sein Warum erhalten hat, so sagt jeder laut, was er von seinem Nachbar links ist gefragt worden und was er auf seine Frage, von dem Nachbar rechts, zur Antwort erhalten hat. Z. E. mein Nachbar zur linken Hand fragte mich, „warum sind sie so veränderlich? und ich

antwortete ihm darauf, weil es mir angebohren wäre; und ich hätte meinen Nachbar rechts gefragt: „warum sind sie so allgemein beliebt, und dieser hätte geantwortet, weil er gegen jedermann gefällig wäre," so würde ich, wenn mich die Reihe träfe laut zu sprechen, sagen: „ich bin gefragt worden oder ich bin deswegen so veränderlich, weil Hr. oder Mad. (da nennt man den Nachbar, der mir geantwortet hat,) gegen jedermann gefällig ist." Meine Antwort und meine gegebene Frage aber geht mich nichts an, sondern diese benutzen meine Nachbarn links und rechts, und so geht es rings in der Reihe herum.

31) Das witzige Kartenspiel oder das Wörterspiel. Man schreibt eine gewisse Anzahl *Substantiva* und *Adjectiva* auf weiße Karten, welche man in gleicher Anzahl unter die Gesellschaft vertheilt. Man kann sich nun auf vielerley Art damit unterhalten; entweder jede Person legt ihre erhaltenen Wörterkarten alphabetisch vor sich hin und macht eine Geschichte daraus, oder schreibt Verse nieder, worinnen diese Wörter vorkommen; und wenn jeder solche im stillen ausgeheckt hat, so sagt

oder liest solche einer nach dem andern laut her. Oder man kann auch die Karten nach der Ordnung in die Hand nehmen, und alsdenn fängt einer eine Geschichte mit dem einen Worte an zu erzählen und spielt das Blatt darzu aus, welches er sich zum Anfange der Geschichte bedient hat; darauf spielt jeder nach der Reihe herum ein Blatt weg und wählt ein Wort, welches er zur Fortsetzung der Geschichte passend findet, und das geht so fort bis keiner ein Blatt mehr in Händen hat, die Geschichte mag geendiget seyn oder nicht.

Lustigen Gesellschaften führe ich im Vorbeygehen noch drey Sachen an, die weiter keine Spiele sind, aber doch einige spashafte Minuten verursachen. 1) Wenn in einer zahlreichen Gesellschaft einige in der Höhe und andere in der Tiefe von einem Accorde einen Ton abgesetzt nicht aushaltend angeben, und diejenigen, welche die höhern Töne haben, solche nach Verhältniß geschwinder, so wie die der tiefern langsamer, auch manchmal schwächer oder lauter singen, so klingt es einem vollständigen Kirchengeläute nicht unähnlich. 2) Wenn viele zugleich mit dem Munde zischen und abwech-

selnd darzu in die Hände klatschen, und darzu Takt halten, auch das Ab- und Zunehmen in der Stärke des Lautes beobachten, so klingt es fast wie eine Schlittenfahrt. 3) Nicht übel klingt es auf einige Angenblicke, wenn 2, 3 oder 4 Personen nach dem Takte mit verschiedenen Abwechselungen gegen einander in die Hände klatschen, nemlich bald mit der rechtrn oder linken Hand übers Kreuz, oder mit beyden Händen gegen einander, alsdenn an den Leib, aufs Knie und wieder mit den Händen.

Punschpredigt,
am Tage
Pauli Bekehrung gehalten.

Eingang.

Punsch! erfunden zum Beglücken,
Du allein kannst uns entzücken!
Ewig bleibst du unser Wunsch,
Götternektar! theurer Punsch! —

Meine geliebten Freunde und Zuhörer!

Mit gebührender Herzensandacht, mit inbrünstiger Gemüthserhebung und ungetheilter Aufmerksamkeit wollet ihr Acht haben auf diejenigen Textesworte, welche wir zum Grunde unsre heutigen Betrachtung gelegt haben. Es schreibet uns selbige unser Apostel in seinem Briefe vor, wo es heisset:

Saufet euch nicht voll süßen Weins, daraus ein unordentlich Wesen entstehet, sondern werdet voll Punsches.

Betrachten wir die verlesenen Worte etwas genauer, so sehen wir ganz klar und deutlich, daß der Apostel unser Herz dem edlen Punsche zuführen will, indem er uns von dem Wein abmahnet, wenn er spricht: „Saufet euch nicht voll Weins!" — Diese Ermahnung giebt mir demnach Anlaß, meine geliebten Freunde, in unserer heutigen Versammlung den Punsch genauer kennen zu lernen, wenn wir vorher mit Andacht gesungen haben werden:

Ohne Lieb' und ohne Punsch, was wär' unser Leben!

Vorher schließen wir aber in unser Gebet mit ein: Eine wohlbekannte Tochter, vornehmer Aeltern dieser Gemeine, die an einem heftigen Liebesfieber sehr elend darnieder liegt und keine Ruhe hat, dahero sich unsern Fürbitten dringend empfiehlet.

Unsere heutige Betrachtung, meine geliebten Freunde und Zuhörer, zerfällt in zwey Hauptabschnitte:

1. Worinn die Eigenschaften eines wahren Punsches bestehen.
2. Wie wir den Punsch mit freudigen Herzen und Händen ergreifen

und zu unserm Nutzen und unserer Erbauung anwenden sollen.

Berausche mich mit sanften Zügen,
Gefüllter Becher! Meine Lust!
Ich leere dich nur zum Vergnügen
Der Schönen, die mir wohl bewußt.

Betrachten wir also, meine Gönner und Freunde, den Punsch seinen hohen und treflichen Eigenschaften nach, so stellt er sich uns in einer bewundernswürdigen Größe und Stärke dar. Geschieht es nicht beim Punsche, wo eine fast gänzlich erloschene Freundschaft wieder erneuert wird? Macht der Punsch die unversöhnlichsten Feinde nicht versöhnlich? Flieht nicht vor seinen mächtigen Einflüssen jeder Haß und jede Zwietracht? Macht er nicht das Herz des erklärtesten Weiberfeindes so weich wie ungesalzene Maybutter? Geizige macht er zu Verschwendern, Narren zu Weisen, Dumme zu Klugen, Einfältige zu Witzköpfen, Feige zu Helden und A B C = Schützen erhalten durch ihn eine poetische Begeisterung und Reime, troz Schlegeln und Konsorten!

Es ist in der Welt kein gewisseres Mittel, sich die Liebe des Nächsten zu erwerben, als der Punsch. — Wenn läßt man sich

wohl die Gesundheit seiner Nachbaren angelegener seyn, als beim Punsch, indem wir ein Gläschen nach dem andern auf unsrer Mitbrüder Wohlseyn ausleeren? Ja, es herrscht eine so brüderliche Liebe und Einigkeit in einer Punschgesellschaft, daß sich die lieben Engelein im Himmel darob freuen. Der Punsch, meine Lieben, macht die Gemüther aufgeräumt, — er vertreibt die dunklen Wolken der Schwermuth und der Sorgen von unsern Stirnen und macht sie heiter und klar wie einen Lenztag. Der Punsch, meine lieben Freunde, ist der eigentliche Blasebalg der Liebe, er entflammt unsre Herzen gegen Weiber und Mädchen, indem er uns dieselben mit zwiefachen Reizen ausgeschmückt, darstellt, und so unsere Zärtlichkeit verdoppelt. „Schöne Kinder!“ ruft man alsdann, „schöne Kinder!!“

Der Punsch macht euch noch eins so schön,
Weil Trunkne alles doppelt sehn.

Wer anders als du, ists, o göttlicher Punsch! der unsre Schönen gefällig macht? Wer anders als du, legt uns die süßesten Schmeichelworte, sie zu kirren, in den

Mund? Wer anders als du, würzet unsre Reden mit einem gewissen Salz, welches ihnen Nachdruck und Kraft giebt? Wer anders als du, schenkt uns die edle Dreistigkeit, einem schönen Kinde zum erstenmal zu gestehen: „ich liebe dich?" — Traun, mancher blöde Schäfer trägt seine Liebeserklärung mondenlang mit sich herum und kann sie nicht von sich geben, durch dich geht sie ihm leicht und ohne Beschwerden ab! —

Du, o Punsch, machst die Redner stark, die Stummen beredt, die Blinden sehend, die Tauben hörend, die Lahmen gehend und die Gefühllosen so empfindsam, wie ein Vergißmeinnicht-Blümchen! Du bist in allen Alles und Alles in allen! Salomonische Weisheit, Kantische Gedankengröße Klopstockischen Geistesschwung, Götheschen Genialismus und Schlegelsche Wohlredenheit gewährst du, Göttlicher, deinen Verehrern!

Der Punsch, meine theuern Zuhörer, macht uns zu Königen und Fürsten. Wir fassen die Spitze des Erdballs und drehen ihn um, wie einen Handschuh. Unsere Rechte giebt dem alten Saturn einen Nasenstüber, während die Linke das Alabasterkinn der himmlischen Venus berührt. Mit unsrer Nasenspitze stoßen wir an den Uranus und

unsere Füße trampeln auf Sonne und Mond herum. Wir sind allmächtig und die Anwandlungen einer scheinbaren Schwäche, die man uns zum Vorwurf machen könnte, sind nichts anders, als eine göttliche Entzückung, die uns vergeistigt und uns auf den Adlerschwingen des phantastischen Idealismus weit, weit über das All hinausträgt. O, geliebte Punschbrüder! hätte dieser selige Rausch nimmer ein Ende!

Zu diesen Eigenschaften des Punsches kommt auch das hinzu, daß er mit unserer Natur und unserm Wesen genau übereinkommt; dies erhellt aus folgender Betrachtung:

Der Punsch, meine geliebten Zuhörer hat, so wie wir, eine Seele. So wie die unsrige sich bey unserm Absterben hinauf in Abrahams Schoos schwingt, so steigt die Seele, oder der Geist des Punsches hinauf in unsern Kopf. Unser Magen ist das Grab seines Körpers, unser Kopf sein Himmelreich.

Wenn der Punsch recht gut ist, so gleicht er ferner einem hübschen Mädchen, wovon, ich weiß nicht welcher Dichter singt:

Ein Mädchen muß wie guter Wein,
Halb sauer und halb süße seyn;
Halb süß, daß man um sie sich müht,
Halb sauer, daß sie nach sich zieht.

Auch der Punsch, meine Freunde, muß halb süß und halb sauer seyn; die Säure des Zitronensafts und die Schärfe des Aracks müssen auf eine angenehme Art durch den Zucker gemildert werden, wie ein Blick aus dem blauen Auge eines holden Mädchens jeden Kummer mildert. Herrlicher Punsch! himmlische Mädchen! seht hier eure Aehnlichkeit!

Sagt selbst, meine Freunde, können wir uns nicht glücklich preisen in diesen aufgeklärten Zeiten gebohren zu seyn, wo das helle Licht des Punsches die Seelen erleuchtet, statt in jenen finstern Zeiten unsrer Urältern, denen dies tröstende Licht noch nicht geoffenbart war?

Nur der Wein war ihre Lust,
Weil sie nichts vom Punsch gewußt.

Nun, meine Geliebte, durch das Blut eines treflichen Punsches erkaufte Zuhörer! laßt uns zu dem zweiten Theil unserer Betrachtung fortschreiten und daraus sehen,

wie wir den Punsch mit freudigen Herzen ergreifen und zu unserm Nutzen und unserer Erbauung anwenden sollen.

Hier höre ich den Punsch einem jeden seiner Verehrer gleichsam zurufen: „Kommt herbey alle, die ihr mühselig und beladen seyd, ich will euch erquicken!“ Ergreift also, meine Zuhörer, ergreift das ohnfehlbare Gnadenmittel des Punsches und bedient euch desselben in allen Leibs= und Seelennöthen! Habt ihr üble Laune und Grillen, trinkt ein Gläschen Punsch! Trift euch Kummer und Elend, trinkt ein Gläschen Punsch! Beweint ihr den Verlust eurer Lieben, so tröste euch ein Gläschen Punsch. Bist du ein Dichter und dein Kopf will nicht Ideen und Bilder von sich geben, so trink ein Gläschen Punsch und sie werden schnell erkeimen und gedeihen, wie die Pilze! Kurz in allen Umständen wird ein Gläschen Punsch die erwünschte Hülfe leisten.

Hast du ein böses und zänkisches Weib, gieb ihm ein Gläschen Punsch, und es wird friedlich und sanft werden, gleich einem Lamme; peinigen dich körperliche Schmerzen, Gicht, Kolike, Kopf= und Magenweh, und welchen Namen sie haben mögen, trink ein Gläschen Punsch und sie werden ver=

schwinden, wie eine gebratene Gans vor dem Maule eines Hungrigen! Und sollte dich Freund Hain bei einer halb vollen Punschschaale überraschen, so folg ihm eher nicht, bis du sie gänzlich geleeret hast.

Noch geb ich euch, meine Freunde und Zuhörer, bei Schlusse den Nachdruck der letzten Worte unsers Textes wohl zu bedenken, wenn es nemlich heißt: „Werdet voll „Punsches!“

Könnten wir wohl die Ermahnung des göttlichen Apostels besser und richtiger befolgen, als wenn wir viel und reichlich des Punsches genössen? Wo viel Punsch ist, da ist viel Geist, wo viel Geist ist, ist wenig Körper, wo viel Geist und wenig Körper ist, ist eine Annäherung an das Vollkommene, wo eine Annäherung an das Vollkommene statt findet, findet auch eine gänzliche Verschmelzung des unreinen Irrdischen mit dem rein-göttlichen statt, und wir stehen denn folglich auf der höchsten Stufe einer moralischen Veredlung! — Wer wird dieser richtigen Schlußfolge zu widersprechen wagen? Wer wird ihre Gültigkeit nicht anerkennen!

Bezeiget dahero, meine Freunde, euch bereitwillig viel Punsch zu trinken, und ihr werdet immer weiser und vollkommener wer=

den! Verschluckt den göttlichen Geist, daß er euch vergöttliche und auf den Fittigen heiliger Begeisterung hinführe in das Land der lieblichen Bilder und goldenen Träume, rosenfarber Ideale und himmlischer Genüße, in das zauberische Hesperien eines kurzdaurenden aber seligen Rausches! Amen.

Fürbitten.

Die werthe Versammlung wolle nun auch eingedenk seyn der nothdürftigen und schier verschmachtenden Punschbrüder und die ledig getrunkenen Gläser aufs neue anfüllen mit dem Naß der Erquickung und Labung, in der gewissen Zuversicht, daß sothanes brüderliches Liebeswerk ihnen nicht unbelohnt bleiben werde.

Wir schließen in unsre brüderlichen Fürbitten mit ein, ein Söhnlein vornehmer Eltern, 30 Jahr alt, das an einer gefährlichen Maulsperre darnieder liegt, welche ihn bei Lesung der heiligen Genoveva von Ludwig Thieck überfallen hat.

Ferner einen vornehmen und wohlachtbaren Kauf- und Handelsmann, welcher an einem heftigen Durstfieber große Pein und Angst erleidet.

Noch einen Mann aus dieser Gemeine, der mit einer langwierigen Geldbeutelschwindsucht behaftet ist, welche er sich durch Lesung der Ziegleriſchen Schauspiele zugezogen hat.

Auch schließen wir in unsre Fürbitten mit ein, die ehr= und tugendsame Frau Jesabel von der Punschschaale, welche sich zu dieser Zeit in gesegneten Leibes=Umständen befindet und stündlich ihrer Entbindung entgegen sieht. Wir wünschen eine schnelle Befreiung ihrer Bürde und eine abermalige baldige Empfängniß.

Schließlich empfehlen wir eurer brüderlichen Theilnahme zwei junge Personen, welche in den Stand der heiligen Ehe zu begeben sich entschlossen haben, es sind dies: das wohlachtbare, feste und mannhafte Herr Franz von Arrack und das Ehr= und Tugendbegabte Fräulein Genua von Zitronensaft, welche am 29. *hujus* durch Herrn Superintendenten Zucker getrauet werden sollen. Sollte jemand hierwider etwas einzuwenden haben, der melde sich bei Zeiten und schweige nachhero.

Zuletzt bitten wir noch um die Bekehrung jener verstockten Sünder und Sün=

derinnen, welche das liebliche Licht des Punsches von sich stoßen und verachten, und hoffen mit Zuversicht, daß sie bald von ihren Irrthümern lassen, und zur Fahne des ächten und allein seligmachenden Punschglaubens schwören werden. Amen!

Bayerische Staatsbibliothek München

BSB Bayerische StaatsBibliothek

MDZ Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Der gesellschaftliche Rathgeber zur Erleichterung unterhaltender Spiele

Nördlingen 1810

L.eleg.m. 629
urn:nbn:de:bvb:12-bsb10576739-2